

Für alle IBM PC/XT/AT und kompatible Computer auf 5¼ Disk.

Großer Spieleteil

Ich hasse COMPUTER ! Zynische Satire über die Computerwelt

Komplett gelöst ! HERO´S QUEST

Die Softwarezeitschrift auf Diskette
Ausgabe IV/90 14,80 DM /14,80 sFr. /120,– öS
20. März – 20. April unverbindl. Preisempfehlung

Spielevorstellungen

Neu !

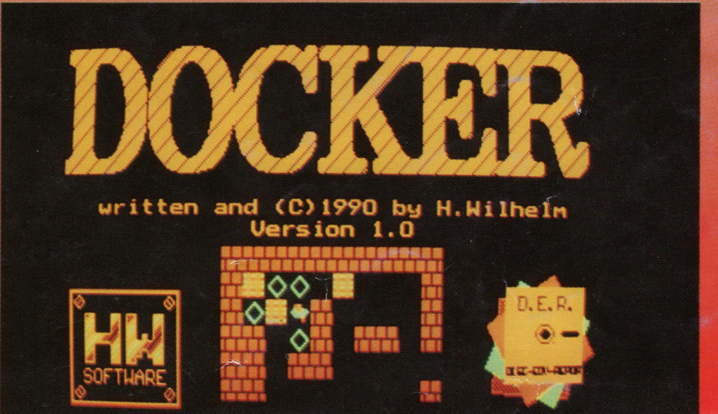
BUDOKAN - das ultimative Kampfsportspiel
DRAGON´S LAIR - interaktives Abenteuer

Software auf Disk

Alle Programme auf Disk auch auf Herkules-Karte

DOCKER - das Taktikspiel für langen Spielspaß
RACING - Autorennen
SDELAY & BOOT verlangsamt zu schnelle Spiele inkl. Boot Routine
Vokabel - Trainer inkl. Französisch-, Englisch -und Lateinvokabeln
Computerzeitschriftenverwaltung
SONDER - ressidentes Programm zur Belegung von Sonderzeichen auf der Tastatur
NDir - Benutzeroberfläche
Datum Total - Berechnung von Feier - und Wochentagen
Vorspann - Editor - Texte grafisch aufbereitet







Lieber Leser

Vorwort

Liebe Leser,
ab dieser Ausgabe erleichtern wir Ihnen das Entkomprimieren und Installieren der Programme auf der D-E-R-Diskette. Lesen Sie dazu unbedingt nebenstehende Anleitung durch. Starten Sie erst dann die Programme, wenn Sie die Installation durchgeführt haben.

Weiter erwartet Sie ab sofort in jeder Ausgabe ein großer Spiele-Teil mit Spielevorstellungen und Lösungshilfen zu aktuellen Spielen.

Wer den Computeralltag nicht immer nur ernst nimmt, sollte unbedingt die ironisch-zynische Erzählung „Ich hasse Computer“ lesen. Dieses Buch werden wir, beginnend mit dieser Ausgabe, in Serie abdrucken.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr

GS

Andreas Hirtz

Hinweis: Arbeiten Sie mit einer Hercules-Karte, so können Sie mit dem Programm HGCIBM.COM auf der D-E-R-Diskette auch die Spiele starten. Syntax: A:HGCIBM/E (RETURN)

So lesen Sie den D-E-R

Starten Sie das Programm von einem beliebigen Laufwerk mit Eingabe: DER (RETURN). Am schnellsten läuft der DISC-EDV-REPORT von einer Festplatte.

Taste	Funktion	Taste	Funktion
F4	eine Seite vorwärts	I	Inhaltsverzeichnis
F3	eine Seite zurück	F7	Vordergrundfarbe
F1	Hilfsmenü aufrufen	F8	Hintergrundfarbe
S	Seite anwählen	F9	2. Vordergrundfarbe
ESC	Programm beenden	F10	2. Hintergrundfarbe

Installation der Programme

Achtung!

Vor der Verwendung des DISC-EDV-REPORT oder der Programme muß die Installation durchgeführt werden.

Bevor Sie damit beginnen, machen Sie unbedingt eine Kopie Ihrer Diskette. Arbeiten Sie nur mit der Kopie! Legen Sie Ihre Diskette in Ihr Diskettenlaufwerk. Nach Eingabe von: START (RETURN) erscheint folgendes Menü am Bildschirm:

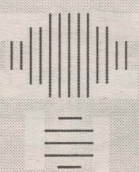
Wichtig!

Vor dem Start der Programme oder des DISC-EDV-REPORT muß die Installation durchgeführt werden. Wählen Sie die gewünschte Installation durch Eingabe des entsprechenden Befehls aus.

DISC-EDV-REPORT 4/90

Die Softwarezeitschrift auf Diskette

*** Installations- und Startmenü ***



Geben Sie den gewünschten Befehl ein: A:\>

Installation von :
A: nach A: = INSTA (RETURN)
B: nach B: = INSTB (RETURN)
A: nach C: = INSTC (RETURN)
A: nach D: = INSTD (RETURN)

Start der Programme:
01 (RETURN) = Vorspann-Editor
02 (RETURN) = Datum Total
03 (RETURN) = NDir
04 (RETURN) = SONDER
05 (RETURN) = INHALT
06 (RETURN) = Vokabel-Trainer
07 (RETURN) = SDELAY
08 (RETURN) = BOOT
09 (RETURN) = DOCKER
10 (RETURN) = RACING
11 (RETURN) = CGA-Emulation für Herkules-Karten
12 (RETURN) = DISC-EDV-REPORT

Dieses Menü stellt eine Hilfe zur Installation der DISC-EDV-REPORT und dem Start der Programme dar.

Für die Installation haben Sie, wie im Menü angegeben, vier Möglichkeiten:

Für die Installation von A: nach A:
geben Sie ein: INSTA (RETURN)

Für die Installation von B: nach B:
geben Sie ein: INSTB (RETURN)

Für die Installation von A: nach C:
geben Sie ein: INSTC (RETURN)

Für die Installation von A: nach D:
geben Sie ein: INSTD (RETURN)

Wenn Sie die Installation auf Disketten durchführen, benötigen Sie drei Kopien der Original-Diskette. Diese numerieren Sie von 1 bis 3 durch. Während der Installation werden Sie aufgefordert, diese der Reihe nach einzulegen.

Folgen Sie unbedingt den Anweisungen am Bildschirm.

Nach Beendigung der Installation erscheint ein entsprechender Hinweis am Bildschirm. Nun können Sie die Programme entsprechend den Startangaben im Hauptmenü aufrufen.

Die Programme sind auf den Disketten oder der Festplatte jeweils im Unterverzeichnis DER 490 abgelegt. Nach der Installation stehen Sie automatisch in diesem Unterverzeichnis. Immer wenn Sie die Programme verwenden wollen, müssen Sie in dieses Verzeichnis wechseln: CD DER 490 (RETURN).

Danach können Sie sich mit START (RETURN) das Menü anzeigen lassen.

Direkter Start der Programme

Natürlich können Sie die Programme auch direkt, ohne den Aufruf unseres Menüs, starten. In welchen Verzeichnissen sich die Programme befinden und wie Sie gestartet werden, entnehmen Sie bitte den nachfolgenden Anleitungen zu den Programmen.

Wenn Sie Probleme mit den Programmen oder der Installation haben, so können Sie täglich, außer Sonn- und Feiertage (sind wir meistens auch da), unsere Hotline unter (07 31) 4 01 80-63 von 11 bis 13 Uhr anrufen.

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß wir schriftliche Anfragen nur bearbeiten können, wenn eine genaue Fehlerbeschreibung und Rückporto beiliegen.

Viel Spaß mit dem Programm wünscht Ihnen

Ihr D-E-R-Team



Anleitungen

Vorspann-Editor V 1.0

geschrieben von Hartmut Jathe

Start von Menü mit 01 (RETURN)
Steht in Verzeichnis \DER490\VORSP
Manueller Start mit VORSPEDI (RETURN)

Einleitung

Wollten Sie immer schon eimal Werbung über Ihren Computer betreiben.

Dann ist dieses Programm genau das richtige für Sie.

Der Vorspann-Editor V1.0 ermöglicht es Ihnen, Ihren Namen groß rauszubringen und zusätzlich noch 14 frei definierbare Texte einzugeben, die dann mit Ihrem Namen auf dem Bildschirm erscheinen.

Sie werden sehen, eine gelungene Werbemöglichkeit für Sie.

Sind Sie auf den Geschmack gekommen, dann nichts wie ran. Probieren Sie es gleich mit den Demo-Texten aus.

Geben Sie ein:

VORSPEDI SOFT
oder
VORSPEDI DER
oder
VORSPEDI PD

und bestätigen die Eingabe mit der RETURN-Taste.

Mit der Taste (Q) kann das Programm verlassen werden. Und nun geht's auf zur Bedienung . . .

Anleitung

Programm-Start:

Tippen Sie VORSPEDI ein und drücken die RETURN-Taste.

Das Programm wird gestartet und zeigt das Emblem German Video Film und die Adresse.

Programm-Ende:

Drücken Sie nach dem Aufbau der Grafik die Taste (Q). Das Programm wird mit einer Meldung abgebrochen und kehrt zur Benutzeroberfläche zurück.

Der Editor:

Drücken Sie nach dem Aufbau der Grafik die Taste (E). Die Grafik verschwindet und das Editor-Fenster wird aufgebaut. Nun können Sie, wie angegeben, die Texte editieren. Nach Ende der Eingabe im ersten Teil kommen Sie durch Drücken der RETURN-Taste in der letzten Zeile in das nächste Eingabefeld.

Durch Eingabe von j oder n können Sie den Zusatztext ein- bzw. ausschalten.

Nach dem Editieren sollten Sie den Text über die Taste F3 sichern. Hierzu geben Sie einen beliebigen Namen ein und drücken RETURN.

Nun können Sie sich Ihren ersten selbsterstellten Text ansehen. Dazu drücken Sie die Taste F1. Das Editor-Fenster wird gelöscht und die Grafik baut sich auf.

Nun lehnen Sie sich einfach mal zurück und begutachten Ihre erste Eingabe.

Was, Sie haben einen Fehler entdeckt. Kein Problem, drücken Sie auf die Taste (E), gehen in den Editor und ändern Ihren Text. Fehler beheben, den Text über Taste F3 und Eingabe des gleichen Namens speichern und über F1 starten. Alles in Ordnung? Na prima.

Sollten Sie im Editor das Programm verlassen wollen, drücken Sie einfach die ESC-Taste. Mit einer Meldung wird zum MS-DOS zurückgekehrt.

So, nun haben wir alles. Nun können Sie nach Herzensl . . .

Halt, da war doch noch etwas.

Haben Sie vergessen, wie der Name des gespeicherten Textes war. Dann geben Sie nach Drücken der Taste F4 das Zeichen (*) ein. Nach RETURN erscheint eine Liste der gespeicherten Texte. Diese werden mit dem Suffix .VED angezeigt.

Geben Sie das Zeichen (#) ein, kehren Sie in den Editor zurück, ohne daß etwas passiert.

Farbe einstellen:

Die Einstellmöglichkeiten sind abhängig von der installierten Grafik-Karte. Das Programm erkennt die Karte automatisch und wird Ihnen die Farbe einstellen – Fenster angezeigt. Je nach Modus kann die Emblem-, Gitter-, Rechteck-, Text- und Hintergrundfarbe geändert werden.

Noch ein Tip

Der Vorspann des Programmes eignet sich auch sehr gut als Einschaltmeldung Ihres Rechners.

Binden Sie es wie folgt in die Batch-Datei ein.
Vorspedi (Name Ihrer Datei)

Anleitungen

Datum total

Von Andreas Siebert

Start von Menü mit 02 (RETURN)
Steh in Verzeichnis \DER490\DATUM
Manueller Start mit DATUM (RETURN)

Nach dem Start des Programmes können Sie den gewünschten Programmteil durch Eingabe der Zahl anwählen.

Das Hauptmenü:

Auswahl des Programms durch Eingabe der entsprechenden Zahl.

1. Dieses Programm berechnet Ihnen nach Eingabe einer Jahreszahl die Feiertage dieses Jahres mit Angabe derer Wochentage.
2. Dieses Programm berechnet Ihnen nach Eingabe eines Datums den dazugehörigen Wochentag.
3. Dieses Programm berechnet Ihnen nach Eingabe zweier Datums die Anzahl der Tage, die zwischen diesen liegen.
4. Ende des Programms.

Dieses Programm berechnet Ihnen nach Eingabe einer Jahreszahl die Feiertage dieses Jahres mit Angabe der Wochentage.

Geben Sie nun die gewünschte Jahreszahl ein —> 1990

Feiertag	Datum		B	BAY	BW	HB	HH	HES	NRW	NDS	RHP	SAA	SH
Neujahr	: 1. 1.	(Mo)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Dreikönig	: 6. 1.	(Sa)		*	*								
Karf.	: 13. 4.	(Fr)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Ostermo.	: 16. 4.	(Mo)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
1. Mai	: 1. 5.	(Di)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Himmelfahrt	: 24. 5.	(Do)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Pfingstmo.	: 4. 6.	(Mo)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Fronleich.	: 14. 6.	(Do)		+	*			*	*		*	*	
17. Juni	: 17. 6.	(So)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Friedensfest	: 8. 8.	(Mi)		%									
Mariahimmelf.	: 15. 8.	(Mi)	+								*		
Allerheiligen	: 1. 11.	(Do)		+	*				*		*	*	
Buß- u. Bettag	: 21. 11.	(Mi)	*	#	*	*	*	*	*	*	*	*	*
1. Weihnacht.	: 25. 12.	(Di)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2. Weihnacht.	: 26. 12.	(Mi)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

* in allen Gemeinden + überwiegend kath. # überwiegend ev. % Augsburg

Nochmal (j/n) ? ==>



Anleitungen

NDIR

Von Jens Hiltner

Start von Menü mit 03 (RETURN)
Steht in Verzeichnis \DER490\NDIR
Manueller Start mit NDIR (RETURN)

Jedem der den DISC-EDV-REPORT schon länger kennt, wird dieses Programm bekannt sein. Wir haben es in einer vergangenen Ausgabe bereits veröffentlicht. Nun liegt es in einer verbesserten Version vor.

Das Programm dient zur leichteren Verwaltung und Organisation von Disketten und Festplatten. Ein integrierter Editor ermöglicht die Erstellung von Batchdateien und Texten.

Nach dem Start kann mit F1 folgendes Hilfsmenü aufgerufen werden:

F1	= >	Hilfe, Ctrl & F1 zeigt Hilfe zu den Maustasten
F2	= >	Datei/Verzeichnis (inkl. Unterverz.) löschen
		* Ctrl & F2 = > markierte Dateien/Verz. löschen
F3	= >	Datei kopieren, Ctrl & F3 = > markierte Dat. kopieren
F4	= >	Datei bewegen, Ctrl & F4 = > markierte Dat. bewegen
F5	= >	Namen und Attribute editieren (mögl.: RHSA)
		* Tab/ShiftTab Spalte rechts/links
		* Ctrl & F5 = > Attribute für markierte Files setzen
		* +/- Attribut hinzufügen/entfernen, sonst setzen
F6	= >	Laufwerk wechseln
F7	= >	Alle Verzeichnisse zeigen (CR = wechseln)
		* Ctrl & F7 = > Verzeichnis anlegen
F8	= >	Programm ausführen (Extension: COM/EXE/BAT)
		* Ctrl & F8 = > DOS aufrufen (zurück mit EXIT)
F9	= >	Editor aufrufen (Datei) oder wechseln (Verzeichnis)
		* Ctrl & F9 = > Editor vorher Namen eingeben
F0	= >	Sortier-Kritierium ändern
CR	= >	Datei/Verzeichnis markieren

Sonderzeichen

Sonderzeichen auf der Tastatur

by Hans-Juergen Schlossarek
(Sonder.com)

Start von Menü mit 04 (RETURN)
Steht in Verzeichnis \DER490\SONDER
Manueller Start mit SONDER

Will man in einem Editor (Word, PC-Write, Pascal usw.) einen Rahmen zeichnen, so ist das reichlich zeitaufwendig, da die Sonderzeichen nur über die Tastenkombination (Alttaste + Ziffern des Ziffernblocks) zu erreichen sind. Anders sieht es aus, wenn Sie das Programm Sonder.com installiert haben.

Anleitungen

Dieses Programm belegt Tastenkombinationen, die normalerweise von keinem anderen Programm benutzt werden. Ausnahme (alt + x, bei Turbo-pascal) ist nicht belegt. Die einzelnen Kombinationen sind in der Datei Sonder.dat aufgeführt.

Wenn Sie das Programm installieren wollen, muß die Batchdatei Autoexec.bat geändert werden.

Sonder.com muß hinter dem normalen Tastaturtreiber stehen. Wenn Ihre Autoexec.bat nur wenige Einträge aufweist, geht es am schnellsten mit dem Befehl: copy con autoexec.bat.

Anschließend folgende Eingaben:

echo off <returntaste>
keybgr " " (Dos-Version 3.2)
sonder " "
usw.
Abschluß mit ^Z < control + Z oder F6>.

Sollten viele Einträge vorhanden sein, geht es besser mit einem Editor (z. B.: edlin).

Nun muß Ihr System nur neu gestartet werden und Sonder.com wird automatisch installiert.

Danach sind die festgelegten Sonderzeichen in jedem Editor verfügbar.

Liste der Tastenbelegung

ALT + 1 = {
ALT + 2 = }
ALT + 3 = :
ALT + 4 = \
ALT + ' = '
ALT + 5 = ╔
ALT + 6 = =
ALT + 7 = ╗
ALT + 8 = ║
ALT + 9 = ╝
ALT + 0 = ╚
ALT + ß = ╣
ALT + q = ╠

ALT + w = ╩
ALT + e = ╦
ALT + r = ╬
ALT + t = ┌
ALT + z = ≥
ALT + u = ┐
ALT + i = │
ALT + o = └
ALT + p = ┘
ALT + a = ┴
ALT + s = ┬
ALT + d = ├
ALT + f = ┤

ALT + g = ┤
ALT + h = ░
ALT + j = ▒
ALT + k = ▓
ALT + l = ±
ALT + y = –
ALT + c = ≤
ALT + v = Σ
ALT + b = √
ALT + n = ε
ALT + m = ∞

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis Computerzeitschriften

Start von Menü mit	05 (RETURN)
Steht in Verzeichnis	/DER490/INHALT
Manueller Start mit I	INHALT (RETURN)

Bei PC 1512 Mouse-Treiber entfernen.

Nach dem Starten zeigt der Inversbalken auf den Menüpunkt „Daten laden". Mit <ENTER> wird dieser angesprungen.

Nun mit dem entsprechenden Buchstaben das gewünschte Laufwerk aussuchen – alle Dateien mit der Endung .INH werden aufgelistet. Datei mit Cursortasten aussuchen und <ENTER> laden. ESC = Abbruch.

Befindet sich im angegebenen Laufwerk keine Datei mit der Endung (.INH) erfolgt eine Fehlermeldung.

Befindet sich beim Ansprung des Menüpunktes ‚Daten laden' bereits eine Datei im Speicher, so wird vorher abgefragt, ob diese gelöscht werden soll.

Der Punkt ‚Laden' kann auch zum Löschen einer Datei ausgewählt werden. ‚Datei löschen' mit >Ja< beantworten und mit <ENTER> zum Menü zurückkehren.

Datei eingeben:

Bei diesem Punkt erscheint ein zweites Menü, das alle möglichen Rubriken auflistet (7 Rubriken à 180 Einträge möglich).

Anleitungen

Rubrik mit Cursortasten auswählen und mit <ENTER> abschließen.

Ist keine Datei vorhanden, wird zuerst nach dem Dateinamen gefragt.

In der o. a. Leiste wird der entsprechende Menüpunkt angezeigt (hier Daten eingeben).

Die ausgewählte Rubrik wird invers dargestellt.

Nun wird der Reihe nach nach Inhalt, Ausgabe der Zeitschrift sowie nach der Seite gefragt.

Ist schon ein Eintrag vorhanden, so wird mit <ENTER> bei der Abfrage nach der Ausgabe der vorherige Eintrag übernommen, so daß bei gleicher Ausgabe diese nicht immer wieder neu eingegeben werden muß.

Soll die Eingabe beendet werden, <ENTER> statt Inhalt eingeben. Anschließend werden die Daten sortiert.

Daten speichern:

Mit entsprechendem Buchstaben das Laufwerk aussuchen oder mit <ENTER> zum Menü zurückkehren.

Ist keine Diskette enthalten, so erfolgt Fehlermeldung.

Ansehen/Ändern:

Im Zweitmenü wiederum die gewünschte Rubrik aussuchen und mit <ENTER> bestätigen.

Rubrik wird wieder invers dargestellt und dahinter die bisherige Anzahl der Einträge ausgegeben.

Darunter erscheint eine Menüleiste:

<A> = Abbruch/Rückkehr zum Zweitmenü
<V> = Vorwärtsblättern
<R> = Rückwärtsblättern
<Ä> = Ändern eines auf dem Bildschirm dargestellten Eintrages: Nummer des Eintrages eingeben.

Mit <ENTER> wird der alte Eintrag übernommen, ansonsten neuen Eintrag eingeben.

Zum Löschen reicht bei Inhalt ein Blank.

Anschließend wird neu sortiert und ein eventuell gelöschter Eintrag entfernt.

<S> = Eintrag suchen:

Gesucht wird innerhalb der augenblicklich dargestellten Rubrik und ein gefundener Eintrag ungefähr in der Mitte des Bildschirmes ausgegeben (Ausnahme: der Eintrag befindet sich am Anfang oder Ende). Gesucht wird nicht nach Ausgabe oder Seite.

Eintrag suchen:

Bei diesem Punkt werden alle Rubriken nach dem gesuchten Eintrag durchforscht. Wird ein Eintrag, der den Suchbegriff enthält, gefunden, so wird dieser wie bei Ansehen/Ändern auf dem Bildschirm ausgegeben.

Außerdem wird jedesmal invers die Rubrik angegeben, in der sich der gefundene Begriff befindet. Mit <J> kann weitergesucht werden, <N> kehrt zum Menü zurück.

Daten drucken:

Es erscheint wiederum ein Zweitmenü, in dem mit den Cursortasten die gewünschte Rubrik gewählt werden kann. Anschließend beliebige Taste zum Ausdrucken betätigen.

Vokabel-Lernprogramm

Vokabel-Lernprogramm V2.0

Start von Menü mit	06 (RETURN)
Steht in Verzeichnis	\DER490\FRANZ
Manueller Start mit	FRANZ (RETURN)

Bedeutung der Dateien:

DAT1-7.VOC	=	Französisch-Vokabeln
LATEIN.VOC	=	Latein-Vokabeln
ENGL-1.VOC	=	Englisch-Vokabeln

Soll das Programm für andere Sprachen genutzt werden, so können beim Start durch Eingabe <S> die die Variablen 'Deutsch' und 'Französisch' geändert werden. ENTER = alter Eintrag wird beibehalten.
Für ein Programm Deutsch/Italienisch folgende Eingaben:

Nach Start <S>
ENTER
Italienisch

Die Anzahl der möglichen Zeichen ist auf 11 begrenzt. Wird eine längere Bezeichnung eingegeben, wird diese gekürzt.

<D> – Datei erstellen:

Bei diesem Punkt werden evtl. vorhandene Daten gelöscht!!

1. Dateinamen eingeben – EXT wird automatisch angehängt. ENTER = '$$$$$$$$.VOC'

Anschließend die Vokabeln in der Reihenfolge, wie sie abgefragt werden, eingeben. (Hier: erst deutsch, dann französisch)
Eingabe beenden – ENTER statt 1. Eingabe
5000 Vokabeln pro Datei möglich. Sollte der Speicher durch residente Programme zu klein sein, erfolgt entsprechende Meldung. Eingabe pro Vokabel auf 45 Zeichen beschränkt.

Wenn ein Wort in der anderen Sprache mehrere Bedeutungen hat, so sollten die Worte durch '/'-Zeichen getrennt werden.

'/'-Zeichen kann direkt hinter einem Wort stehen – vorher und hinterher nur ein Leerzeichen erlaubt.

Möglich als Trennung somit: '/', ' /', '/ ' und ' / '

Bei der Abfrage der Vokabeln muß dann nur ein Begriff richtig sein.

<E> – Erweitern:

st keine Datei im Speicher, wird zum Laden verzweigt. Datei, die erweitert werden soll, mit Cursortasten aussuchen. Anschließend weiter, wie Eingabe.

<A> – Ansehen / Ändern / Suchen:

st keine Datei im Speicher, wird zum Laden verzweigt. Datei mit Cursortasten aussuchen. Auf dem Bildschirm werden jeweils acht Vokabeln mit Übersetzung (grün) ausgegeben. Blättern mit: Home, End, PgDn, PgUp

<Ä> – Ändern:

Nummer des zu ändernden Eintrages eingeben. Wird eine Nummer eingegeben, die nicht auf dem Bildschirm dargestellt ist, erfolgt ein Rücksprung.

Anleitungen

Entweder Begriff ändern, neu eingeben, oder mit ENTER den alten Eintrag übernehmen. (Siehe EDITIEREN)

<S> – Suchen:

Suchbegriff eingeben. Begriffe werden in Großbuchstaben verwandelt und miteinander verglichen – Eingabe (groß/klein) somit ignoriert. Wird der Begriff gefunden (auch innerhalb eines Wortes), stoppt die Suche.
Mit <J> kann weitergesucht werden, mit <N> wird abgebrochen.

<V> – Vokabeln lernen:

st keine Datei im Speicher, wird zum Laden verzweigt. Datei mit Cursortasten aussuchen und mit ENTER laden. Abgefragt wird gemischt. Als Orientierungshilfe wird die Länge des gefragten Begriffes andersfarbig dargestellt.

Abbrechen – Programmende: ESC = Abbruch.

<L> – Datei laden:

Datei mit den Cursortasten aussuchen und mit <ENTER> laden. beigefügt.

Eingabefehler sind nicht ausgeschlossen. Am besten – erst die Dateien mit <A> ansehen und evtl. ändern.

Editieren:

Editieren ist bei folgenden Eingaben möglich: Vokabelabfrage
Änderungen
Datei erstellen

Mit den Cursortasten kann der Cursor an jede Stelle gebracht werden. Einfügen ist immer aktiv!

DEL – –>	löscht ein Zeichen unter dem Cursor.
DEL <– –	löscht das Zeichen, das sich links vom Cursor befindet.
CTRL + <– –	setzt Cursor auf erstes Zeichen.
CTRL + = =>	setzt Cursor ein Wort weiter nach rechts.
SHIFT + F10	löscht gesamte Eingabe.
SHIFT + F9	bringt gelöschte Eingabe wieder auf den Bildschirm.

Bei Änderung der Dateien wird der alte Begriff nun zweimal ausgegeben und kann editiert werden oder mit SHIFT+F10 gelöscht und komplett neu eingegeben werden.

Funktionstasten:

Die Funktionstasten F1 bis F6 sind mit französischen Sonderzeichen belegt, die öfter benötigt werden und sonst nur über ALT zu erreichen sind:
F1 – â
F2 – ç
F3 – ê
F4 – ô
F6 – û

SDELAY – macht schnelle Rechner müde

Von Thomas Derflinger

Start vom Menü	ist nicht möglich, nur manueller Aufruf
Steht in Verzeichnis	\DER490\SDELAY
Manueller Start mit	SDELAY n n = Verzögerungszeit in Millisekunden

Dieses Programm „verbiegt“ dem Timer Interrupt 8, das heißt, jedesmal wenn der Timer Interrupt aufgerufen wird, verzögert es die Ausführungszeit neuer Befehle im Computer um die angewählte Zeit.
Dieses Programm können Sie nicht vom Menü aus aufrufen. Zum Starten gehen Sie wie folgt vor: CD SDELAY (RETURN)
SDELAY n
n = Verzögerungszeit in Millisekunden.

Um nach dem Start von SDELAY wieder das Menü aufzurufen, geben Sie ein:
DC . . (RETURN)
START (RETURN)
Um die richtige Verzögerungszeit herauszufinden, testen Sie das Programm am besten mit verschiedenen Verzögerungszeiten.
Um selbstbootende Spiele zu verlangsamen benutzt man das folgende Programm.

Boot

Von Thomas Derflinger

Start vom Menü mit	08 (RETURN)
Steht in Verzeichnis	\DER490\BOOT
Manueller Start mit	BOOT (RETURN)

Man startet zuerst das Programm SDELAY. Jetzt rufen Sie das Programm BOOT auf, legen die zu bootende Diskette ein und drücken RETURN.
Das Programm kann auch anderweitig genutzt werden. Wenn z. B. bei einem CGA-Emulator keine Bootroutine vorgesehen ist, startet man den Emulator und danach BOOT.

RACING CARS

Von Ralph Seelig

Start vom Menü mit	10 (RETURN)
Steht in Verzeichnis	\DER490\RACING
Manueller Start mit	RACING (RETURN)

Besitzer von Herkuleskarten müssen das Programm HGCIBM (Menüpunkt 11) vor dem Start des Spiels benutzen.
Bei diesem Spiel geht es darum, auf einer Rennstrecke den entgegenkommenden Fahrzeugen auszuweichen. Und dies mit so wenig Unfällen wie möglich.
Nach dem Start können Sie die gewünschte Geschwindigkeit von 1 bis 9, 1 = schnell, 9 = langsam, wählen.
Der Wagen wird mit den Cursortasten nach links und rechts gesteuert. Mit den Cursortasten nach oben und unten wird die Geschwindigkeit des Wagens eingestellt.

Anleitungen

DOCKER V1.0

Start vom Menü mit 09 (RETURN)
Steht in Verzeichnis \DER490\DOCKER
Manueller Start mit DOCK (RETURN)
Besitzer einer Herkuleskarte müssen zuvor das Programm HGCIBM (Menüpunkt 11) aufrufen.

1. Das Spiel

Docker ist ein Spiel für einen Spieler. Ziel des Spieles ist es, in jedem Level die Kisten den entsprechenden Positionen zuzuordnen. Der Lagerarbeiter (Docker) kann die Kisten jedoch nur schieben. Es ist daher darauf zu achten, daß der Docker immer hinter die Kiste muß, um sie bewegen zu können. Der Docker kann auch nur eine Kiste zur Zeit schieben. Für den Eintrag in die Highscore werden die Schritte gezählt, in denen eine Kiste geschoben wird. Man sollte daher mit möglichst wenigen Schritten auskommen. Es besteht die Möglichkeit, einen Zug rückgängig zu machen. Dieses wird allerdings mit zehn zusätzlichen Schritten bestraft.

Die Zielpositionen für die Kisten sind durch ein Karo gekennzeichnet.

Das Spiel verwaltet eine speicherbare Highscore.

Besondere Funktionen:

F1	= Neubeginn des aktuellen Levels
F10	= Abbruch des Spiels
Scr.-Lock	= Sound an/aus
1 bis 9	= Geschwindigkeit ändern
Cursor-Tasten bzw. Joystick	= Steuerung des Dockers
B	= letzten Zug zurücknehmen

Der Programmstart erfolgt mit „DOCK". Im Menü ist mit den Cursor-Tasten rechts und links der Anfangslevel einzustellen. Mit Space startet man das Spiel. Mit „E" gelangt man in den Leveleditor und mit „Q" wird das Spiel verlassen.

2. Der Editor

Das Spiel ist mit einer Leveldatei von 20 Leveln ausgestattet. Diese 20 Level und weitere 30 Level können mit dem Editor verändert oder neu gestaltet werden. Die einzelnen Befehle des Editors sind auf einem Informationsschirm aufgeführt, der im Editor mit Shift-F1 angezeigt wird. Der jeweils editierte Level kann mit Alt-T in einem Probespiel getestet werden. Die neuen oder veränderten Level sind mit F4 abzuspeichern. Der Editor wird mit F10 wieder verlassen.

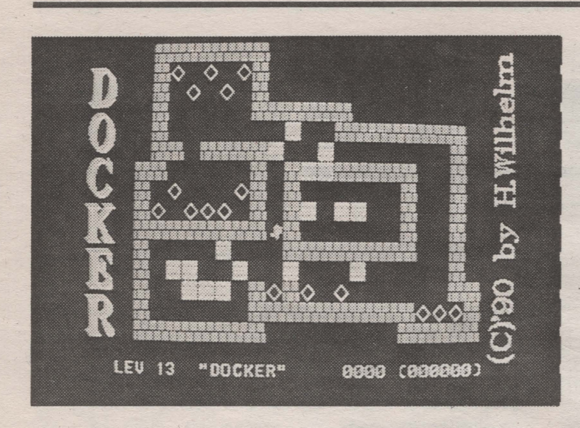
Zum Erstellen eines Levels sind lediglich die Mauern der Lagerhalle zu ziehen sowie die Zielpositionen der Kisten, die Kisten selbst und der Docker zu positionieren.

Besondere Funktionen:

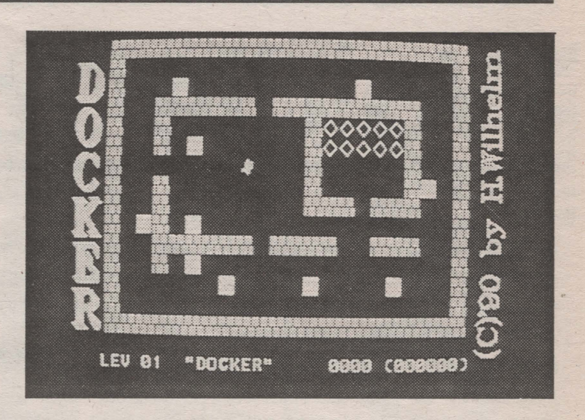
#	= Mauer
Alt – X	= Dockerposition
C	= Kiste
Y	= Kisten-Stellplatz
F1/F2	= Levelnr. +/-
F3	= Level laden
F4	= Level speichern
F7	= Level spiegeln in X-Richtung
Shift – F7	= Level spiegeln in Y-Richtung
F9	= Level anwählen
INS/DEL	= Level einfügen/entfernen
CTRL – Home	= Levelinhalt löschen
CTRL – End	= Levelrahmen
CTRL – Curs.-re./li.	= Scrollen nach rechts bzw. links
CTRL – Shift Curs.-re./li.	= Scrollen nach oben und unten
Alt-T	= Level testen
F10	= Editor verlassen
Shift-F1	= Hilfsfunktion

Sollte jemand beim Spielen Fehler des Programms entdecken oder weitere Anregungen zur Spielgestaltung bzw. zum Spielablauf haben, würden wir uns freuen, wenn dieses dem Verlag mitgeteilt wird.

Level-Wettbewerb



Level-Wettbewerb mit Docker



Auch in dieser Ausgabe veranstalten wir einen Wettbewerb.

Es gilt mit dem Level-Editor von Docker verzwickte und einfallsreiche Level zu erstellen.

Natürlich wird das Mitmachen auch belohnt. Es werden unter allen Einsendern 30 Warengutscheine im Wert von je DM 100,– verlost.

Nichts wie ran! Levels erstellen, austesten und einsenden an:

Verlag Simon
Stichwort Level-Wettbewerb Docker
D-7900 Ulm, Daimlerstraße 24

Der Einsendeschluß ist der 10. Mai 1990. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen, und Mitarbeiter des Verlages dürfen immer noch nicht mitmachen.



Ich hasse Computer!

Wo die Tomaten fliegen

MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG DES KNAUR-VERLAG, MÜNCHEN

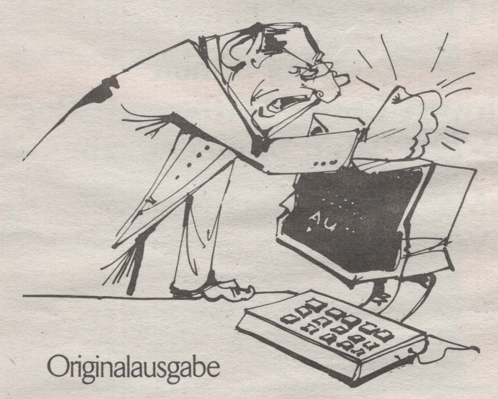
Es war eine dieser typischen Parties, auf denen die Gäste sich gegenseitig mit den ewig gleichen Gesichtern langweilen und man blitzschnell ein paar Gläser in sich hineinschüttet, um den Abend leichter zu überstehen.

Mit ein paar Drinks war sogar Barbara zu ertragen, die zum hundertsten Mal eine Anekdote von „Käpten Nemo" erzählte. Das war ihr „süüüßer Hund", den sie in ihren Erzählungen immer als eine Kreuzung zwischen Dogge und Dobermann darstellte. In Wirklichkeit war das Biest ein giftiger, überfressener Scotch-Terrier, der seinen Bauch kaum noch über die Türschwelle wuchten konnte, aber in jeden Schuh biß, der ihm zu nahe kam.

Barbara redet im Durchschnitt ununterbrochen 30 Minuten, bis sie zum erstenmal wieder Luft holt. Da ihr danach meist nicht mehr einfällt, worüber sie eben noch gesprochen hat, hilft in solchen Momenten ihr treusorgender Ehemann Wolfgang, indem er sagt: „Erzähl doch mal die Geschichte, wie Käpten Nemo bei Richters auf den Perser gekotzt hat – also das war wirklich zum Totlachen."

Doch diesmal hatte Wolfgang seiner Frau gar nicht zugehört. Er beugte sich zu Gastgeber Jürgen herüber und redete in einer Fremdsprache, die so klang: „Da sind mir doch glatt 50 Kilobyte ins ROM gerutscht. Und jetzt konnte ich sehen, wie ich die File wieder auf die Disc bekam."

Jürgen machte Augen, als hätte er eben die heißeste Sex-Story seines Lebens gehört, und antwortete aufgeregt: „Warum hast du nicht versucht, sie mit dem Turbo-Pascal wieder übers Back-up zu retten."



Ich war sprachlos. Hier unterhielten sich zwei völlig normale Leute, als seien sie Datenexperten des CIA. Ausgerechnet Jügen sprach über Computer. Dabei ist der eingeschworene Junggeselle technisch so unbegabt, daß er sich schon auf der Suche nach dem Werkzeugkasten den Daumen quetscht.

Doch jetzt war er wie weggetreten. Er schwärmte plötzlich von „seiner Kleinen" und deutete in Richtung Schlafzimmer. Dabei strahlte er, als warte dort Bo Derek unter der Decke. Was war los mit ihm? Jürgen begegnete zwar mindestens einmal pro Woche der „Frau fürs Leben", aber er hätte sie nie vor uns im Schlafzimmer versteckt. Im Gegenteil, er ließ sonst keine Gelegenheit aus, seine neuesten Eroberungen stolz im verheirateten Freundeskreis vorzuführen.

Ich wartete noch einige Minuten, nachdem die beiden in besagtem Zimmer verschwunden waren, und ging dann unauffällig hinterher. Ich war immerhin so höflich, vorher anzuklopfen, aber es tat sich nichts, und so öffnete ich einfach die Tür.

Der Anblick war wirklich erschütternd: Da saßen zwei erwachsene Männer auf dem Bett und starrten auf ein Fernsehgerät. In den Händen hielten sie kleine Plastikgriffe, auf denen sie wie wild herumdrückten. Dann jagten kleine Männchen über den Bildschirm und gingen vor irgendwelchen herabstürzenden Tomaten in Deckung. Dazu machte es ununterbrochen „Pfiuuuu" und „Donkdonkdonkdonk".

Wir suchen:

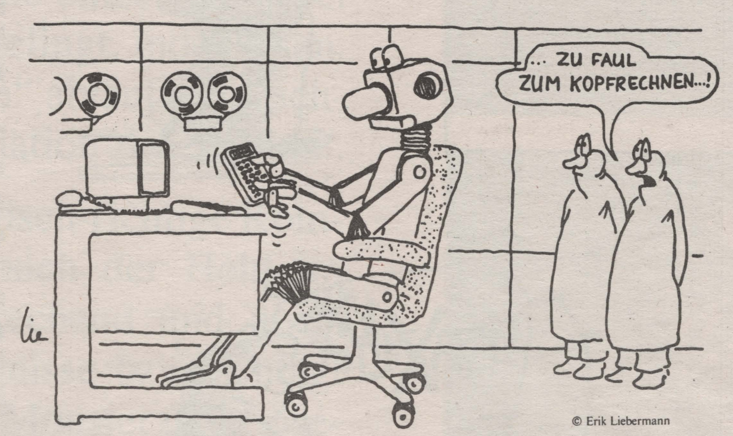
SOFTWARE

Wir suchen Leser des DISC-EDV-REPORT, die selber schon einmal Programme geschrieben haben. Zur Veröffentlichung in unserem DISC-EDV-REPORT sind wir ständig auf der Suche nach guter Software. Ob Spiele, Anwendersoftware oder Utilities, jedes Programm ist gerne gesehen. Natürlich werden Ihre Bemühungen auch honoriert. Sie können uns die Rechte an Ihren Programmen verkaufen oder eine Nutzungsgebühr für eine Veröffentlichung erhalten.

Senden Sie uns einfach ein Ansichtsexemplar zu. Wir werden uns nach Prüfung mit Ihnen in Verbindung setzen und alles weitere vereinbaren.

Ich hasse Computer!

„Das ist aber nicht die Sportschau", war das einzige, war mir in meiner Fassungslosigkeit einfiel, und die beiden zuckten zusammen wie zwei Buben, die beim Marmeladenaschen erwischt wurden.
„Nein", sagte Jürgen und starrte wieder auf den Schirm, auf dem die Tomaten inzwischen die Oberhand gewonnen hatten, „hier siehst du den neuen XP-75 in voller Aktion." Er deutete auf eine telefonbuchgroße Tastatur, die vor ihm auf dem Nachttisch lag und mit dem der Fernseher verbunden war.
Ich wußte zwar nicht, was der neue XP-75 ist, aber ich war mir ganz sicher, daß meine Freunde noch vor ein paar Tagen völlig normale Leute waren; liebenswerte Menschen, die auf Parties nicht in dunklen Schlafzimmern verschwanden, sondern sich ordentlich betranken, um anschließend ausfälliges Zeug zu reden und sich mit anderen Gästen zu streiten.
„Das hier ist die Zukunft", sagte Wolfgang und schoß noch eine Tomate ab. „Eines Tages wird jeder so ein Ding haben."
„Computer werden so selbstverständlich sein wie ein Telefon."
Jürgen sah mich mit verklärtem Blick an. „So ein Kasten kann dir jede Arbeit abnehmen, wirklich jede. Der macht alles für dich."
Die Kiste hatte es tatsächlich geschafft. Sie hatte meine beiden Kumpel innerhalb kürzester Zeit um den Verstand gebracht. Denn wenn einer, der denkt, er würde impotent, wenn er auch nur eine Nacht ohne Frau im Bett verbringt, plötzlich nachts vor einer Maschine hockt und auf Tomaten schießt, dann muß irgend etwas schrecklich schiefgelaufen sein.
„Hattest du Probleme mit der Kleinen aus der Fotoagentur?" fragte ich vorsichtig, und dann versöhnlich.: „Weißt du, bei mir klappt's manchmal auch nicht."
„Du hast nichts begriffen", sagte Jürgen, und seine Stimme klang richtig mitleidig. „Du versuchst, die Dinge zu ignorieren, aber das hier ist die Zukunft", dabei drückte er ein paarmal auf den Plastikgriff in seiner Hand, und das Männchen auf dem Bildschirm gab ein lautes „Pfiuuuu" von sich.
„Schon in den nächsten Jahren", ereiferte sich Wolfgang, „werden unsere Arbeitsplätze alle so aussehen. Und wenn du dich dagegen sperrst, verlierst du den Anschluß. Dann ziehen die jungen Leute vorbei, daß du kein Land mehr siehst."
Zugegeben, mein Job als Steuerberater war nicht immer besonders spannend, aber ich konnte mir nicht vorstellen, daß ich eines Tages meine Bürozeit damit verbringen würde, auf vorbeifliegende Tomaten zu schießen.



Escape from Maze-Castle

Leistungsmerkmale:

Escape from Maze-castle ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem auch schnelles Kombinieren gefragt ist. Das Spiel lebt von der Grafik und aus diesem Grund werden die beiden gängigsten Grafikkarten (EGA und CGA) unterstützt. Als Besonderheit wird auch ein Sondermodus der CGA-Karte unterstützt, der eine Auflösung von 640x200 Punkten in 16 Farben erlaubt. Für den Fall, daß es mit dem Sondermodus Probleme gibt, stehen die üblichen Auflösungen der CGA-Karte zur Verfügung. Das Spiel wird mit 30 Level geliefert. Sie können jedoch beliebig viele Level selbst mit jedem Texteditor erstellen.

Das Spiel

Unsere Aufgabe besteht darin, ein Männchen – wir nennen es einfach Erwin – aus einem Schloß zu führen. Aber Achtung ! Um aus diesem Schloß zu entkommen bedarf es viel Geschick. Zum Einen sind da die vielen versperrten Türen zu denen es erst die Schlüssel zu finden gilt, zum Anderen lauern viele tödliche Gefahren auf Erwin. Es gibt verborgene Falltüren, Totenköpfe, die man nicht berühren sollte und unzählige Geheimtüren. Doch das wäre ja noch nicht so schlimm, wenn da nicht das Wasser wäre. Unbarmherzig wird jeder nach einiger Zeit geflutet. Das bringt Erwin ganz schön in Streß. Aber ich kann Sie beruhigen. Jeder Level ist zu schaffen, auch wenn es oft auf den ersten Blick nicht so aussieht. In jedem Raum befindet sich übrigend mindestens eine Uhr. Diese kann mit dem blauen Schlüssel (bzw. Hammer) aktiviert werden. Dadurch wird das Wasser für 30 Sekunden gestoppt. Betätigen Sie jedoch die Uhr nicht zu früh! Sie verkürzen sonst die Zeit bis zum Ansteigen des Wasserpegels.



Bestell-Nr. K 450 NUR DM29,90
Eine Demo-Version erhalten Sie für DM 5,-
Bestellungen und Anfragen (mit Postkarte im Heft) bei:



Verlag Simon DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
7900 Ulm

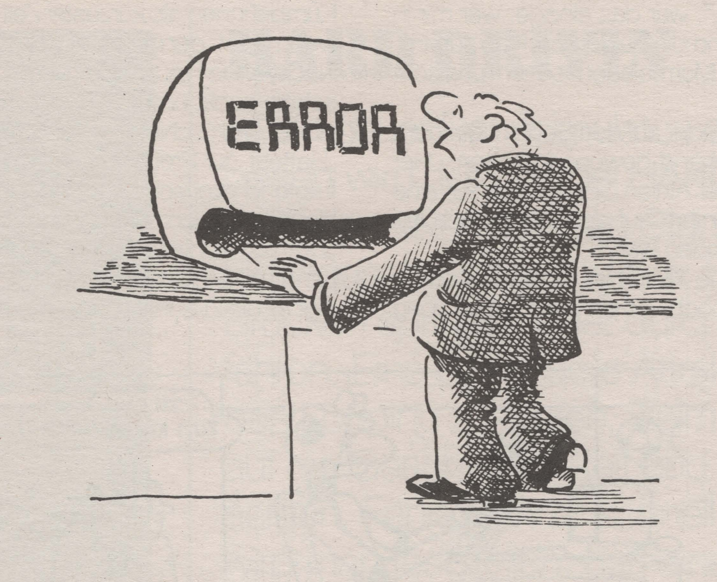
Ich hasse Computer!

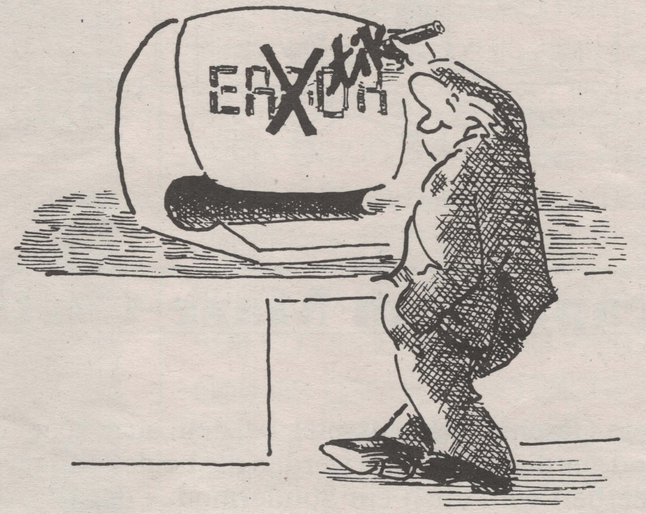
Dann machte ich einen Fehler. Ich fragte ganz harmlos: „Kann der noch was anderes?"
Die beiden fielen über mich her wie zwei eifernde Sekten-Prediger bei der Jagd auf ein neues Opfer. Sie redeten von Bit und Chip, von RAM und ROM, Basic und Pascal und schoben zwischendurch immer neue kleine Plastikscheiben in den Computer, der darauf immer neue verwirrende Grafiken vorführte. Sie sprachen ununterbrochen und gleichzeitig. Meine Fragen interessierten sie nicht, sie waren glücklich, ihr Wissen loszuwerden.
Ich verstand nur Bahnhof, aber eines war sicher: Es hatte die beiden schwer erwischt.
Ich hatte schon viel von Computern gehört und von den schrecklichen Folgen, die diese Elektronengehirne für unsere Gesellschaft haben sollen. Aber ich konnte mir bisher nichts darunter vorstellen.
Für mich kam so eine Maschine sowieso nicht in Frage. Ich besaß nichts zu Hause oder auf dem Bankkonto, das sich lohnen würde zusammenzuzählen. Ich legte auch keine Fahndungskarteien über meine Freunde an, und schon beim Wort „Daten" zuckte ich angeekelt zusammen. Datenverarbeitung war etwas für Beamte mit Sockenhaltern und glänzenden Hosenböden.
Jetzt wurde mir die Computeritis zum erstenmal in ihrer entsetzlichen Tragweite vor Augen geführt. Sie hatte meine engsten Freunde befallen, und ich mußte hilflos zusehen, wie es mit ihnen bergab ging. Denn die Nacht auf der Party war nur der Beginn eines tragischen Leidensweges.
In dieser Zeit verloren sie nicht nur ihre Frauen, den Job und den Respekt der Nachbarn. Es wurde ihnen sogar der Überziehungskredit gestrichen und der Fernseher gepfändet. Es vergingen viele Monate, bis sie sich von diesem Schock wieder erholten. Ich mußte diese Tragödie in allen Einzelheiten miterleben. Da entschloß ich mich, etwas zu tun, um zu helfen, diese Landplage des 20. Jahrhunderts zu stoppen. Auch wenn es weltfremd klingen mag, ich bekenne mich zu meinen Gefühlen und sage auch jedem, der es nicht wissen will:

„Ich hasse Computer!"
Ich hoffe, daß ich mit diesem Buch die eine oder andere Seele retten kann. Und daß es denen Kraft und Argumente gibt, die sich auch in Zukunft ihre Software nicht im Computer-Shop, sondern in der Kneipe um die Ecke holen wollen . . .

Ein Segen für die Menschheit

Der Computer gilt als neue industrielle Revolution. Als etwas, das in den nächsten Jahren unser Leben so total verändern wird wie noch keine Erfindung zuvor.





Tatsächlich haben die Minichips unsere Welt mehr durcheinandergebracht als Präservative, Trokkenmilch und Hüfthalter zusammen. Täglich können wir die wunderbaren Erleichterungen spüren, die durch die neue Technik in allen Lebensbereichen eingeführt werden:

- Ist Ihr verstorbener Opa in diesem Jahr auch schon dreimal zur Musterung vorgeladen worden?
- Stehen auf Ihrer Telefonrechnung seit neuestem Gespräche nach Addis Abeba?
- Soll Ihr Hund sich als Schöffe zur Verfügung halten?
- Werden auf Ihrem Konto öfter mal die Versicherungsbeiträge doppelt abgebucht?
- Bekommen Sie immer häufiger mit der Post Angebote über Sprachkurse, Sexfilme oder Parteispenden?
- Haben Sie schon mal einen Flug nach Detmold gebucht und ein Ticket nach Dallas bekommen?

Wenn Sie solche oder ähnliche Erlebnisse hatten, können Sie sich glücklich schätzen, dann haben Sie etwas vom Hauch der „industriellen Revolution" gespürt. Denn schuld an der ganzen Misere ist kein anderer als Kollege Computer.
In diesem Punk tsind sich die Wissenschaftler ausnahmsweise einig. Die elektronischen Pfiffikusse sind nicht nur die größten Datenverwalter der Geschichte, sondern sie sind auch die Weltmeister, wenn es darum geht, irgendeine Sache gründlich zu vermasseln.
Nach dem alten Motto: „Wer viel weiß, kann auch viel vergessen" sind schon so einige Datenbanken in den düsteren Keller des elektronischen Vergessens abgestürzt.
Da hat die Maschine dem Menschen wirklich viel Ärger abgenommen. Wenn früher ein Mitarbeiter Fehler machte, konnte der Chef wenigstens noch den Zeigefinger heben und mit Gehaltskürzung drohen. Beim Computer nützt nicht einmal mehr die Versetzung in die Poststelle.
Dabei kann der Schnelldenker ungleich mehr Schaden anrichten als sein lebendiger Kollege. Wenn man nur an die täglichen Fehlalarme denkt, mit denen die Pentagon-Computer seit Jahren vergeblich versuchen, den dritten Weltkrieg auszulösen.
Kurz, diese geniale Erfindung aus Chips und Kabel hat sich inzwischen in der zivilisierten Welt unentbehrlich gemacht.
Es ist also völlig falsch, diesen Gipfel aller menschlichen Errungenschaften zu verteufeln: Betrachten wir doch nur einmal die wunderbaren Vorteile, die wir dem täglichen Umgang mit unseren elektronischen Helfern in Büro und Wohnstube verdanken: heftige, ununterbrochene Kopfschmerzen, Augenflimmern, verkrampfte Finger und nicht zu vergessen die reizenden Piepstöne, die seit neuestem unsere Umgebung erfüllen. Wer wollte da noch auf den Computer verzichten?

(Fortsetzung folgt)

PD - und Shareware Hit-Liste

Jede PD-Disk für nur DM 10,--

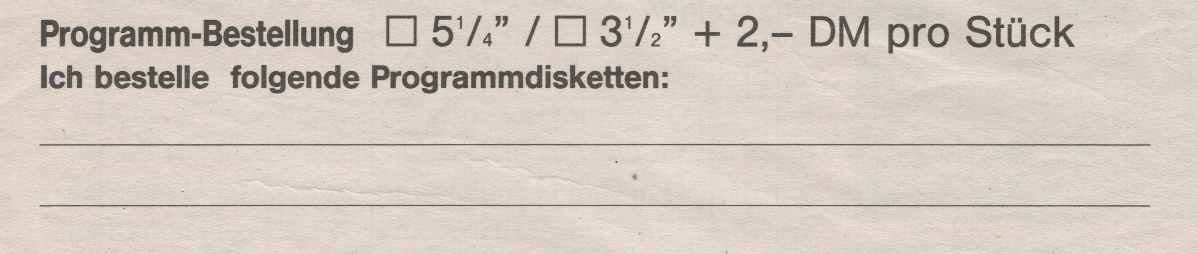
PD1000 Lharc - Super Komprimierungsprogramm, verkleinert Ihre Daten
PD1001 MATHE-ASS V6.0 - Das Programm für Schüler und Studenten, mit Grafikroutinen und Ausdruck
PD1002 Quickcache/Qback - Cache- und Backup-Programm, Zwischenspeicher-Verwaltung
PD1003 HT-PLAN - Sehr gutes Stundenplan-Verwaltungsprogramm
PD1004 Maskstar - Maskengenerator für Turbo Pascal 4.0 und 5.0
PD1005 MEMEX - Memory Explorer - listet Ihren Arbeitsspeicher
PD1006 DAS BÜRO - Adress- und Telefonverzeichnis
PD1007 DISK-LABEL - Druckprogramm für Diskettenaufkleber
PD1008 LITECOMM-Toolbox - Tools und Hilfen für C-Programmierer
PD1009 MaskEdit-Plus - Komfortabler Maskengenerator für Turbo C, Microsoft Quick C und dBase
PD1010 OPTICS - Zeichenprogramm für fast alle gängigen Grafikformate

PD - Spiele Hitliste

SNE200 CROBOTS - Kampf-Strategie-Spiel, programmieren Sie Ihren Roboter für den Kampf gegen bis zu vier Mitspieler
SNE201 P-ROBOTS - Ein weiteres Spiel in dem die Roboter selber programmiert werden
SNE202 Popcorn - Super Breakout-Spiel für bis zu neun Spieler
SNE203 GOOGOL MATH GAMES - Lern-Spiel-PrograMm für Kinder, gute Sound- und Grafikeffekte
SNE204 MIRAMAR - Flugsimulator mit toller Grafik und hervorragenden spielerischen Elementen
SNE205 MAH-JONG-VGA - Strategiespiel aus dem fernen Osten, tolle VGA-Grafik
SNE206 DND - Fantasy-Rollenspiel, der Klassiker unter den Rollenspielen
SNE207 BANANOID - Breakout-Spiel für VGA-Karte mit Super Grafik

Programm-Bestellung ☐ 5¼" / ☐ 3½" + 2,– DM pro Stück

Ich bestelle folgende Programmdisketten:



Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Programme der Reihe SPI kosten 5,70 DM und von PD & SNE 10,– DM.
Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung. Zahlungsweise (bitte ankreuzen)
☐ Vorkasse (Scheck, bar)
☐ Nachnahme (+ 2,– DM Nachnahmegebühr)
Bestellungen unter DM 100,– + DM 5,– (BRD) und DM 10,– (Ausland) Versandkosten.
Umrechnung BRD/Ausland: DM 1,– = ÖS 7,– / Sfr. 1,–

Ort/Datum/Unterschrift

PD-Software



Kleinanzeigen

Der sichere Weg um Soft- oder Hardware zu suchen, anzubieten, tauschen oder Kontakte zu knüpfen.

Mit untenstehendem Coupon können Sie schnell und bequem Ihre Kleinanzeige aufgeben. Sollte der Platz des Coupons nicht ausreichen, können Sie uns Ihre Kleinanzeige auch separat schicken. Eine Zeile enthält 30 Zeichen (inkl. Satzzeichen und Leerräume).

Kleinanzeigen senden Sie an:

Verlag Simon, Anzeigenmarkt, Daimlerstraße 24, D-7900 Ulm.

Ab sofort! Kleinanzeigen im DISC-EDV-REPORT

Veröffentlichen Sie in der nächsterreichbaren Ausgabe des DISC-EDV-Reports folgende

☐ **private,** je Zeile DM 5,– ☐ **gewerbliche,** je Zeile DM 12,– + MwSt

Kleinanzeige unter der angekreuzten Rubrik

Biete an	Suche	
☐ **Software**	☐ **Software**	☐ **Kontakte**
☐ **Hardware**	☐ **Hardware**	☐ **Sonstiges**

☐ **Chiffre** (Gebühr DM 5,–) nur für private Kleinanzeigen.

Text:

Kleinanzeigen können nur gegen Vorkasse abgedruckt werden.
Diese Anzeige bezahle ich

☐ mit beiliegendem Scheck

☐ Betrag ist überwiesen ☐ bar

Ort, Datum, rechtsverbindliche Unterschrift

Kleinanzeigen

Biete an Software

Platten- und/oder CD-Verwaltung für IBM-PC DM 30,–. Demo DM 10,–. Bei Markus Omieczynski, Grüner Weg 14, 2226 Dingen.

DISC-EDV-REPORT 1989

Fehlt Ihnen ein Heft in Ihrer Sammlung? Mit der Postkarte in der Heftmitte können Sie sich die fehlenden Hefte bestellen.



Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24
Postfach 3566
7900 Ulm



8783....

. . . kostenlose, private Kleinanzeigen enthält der neue Computer-Flohmarkt Nr. 3/4 – 90 (März/April). Ab 23. 2. 1990 ist er neu im Zeitschriftenhandel – überall dort, wo es Computerzeitschriften gibt.

Von den 8783 Kleinanzeigen betreffen allein

992 PCs und Kompatible
198 Drucker und Plotter
71 Monitore
81 Floppys und Harddisks
104 Zeitschriften
917 Kommunikation

Das sind die wichtigsten Gruppen für Sie als PC-Benutzer!

Und noch etwas! Damit Sie im nächsten Heft ebenfalls kostenlose Kleinanzeigen aufgeben können, finden Sie hier das vollständige Rubrikenverzeichnis sowie vier Coupons abgedruckt. In diese Coupons müssen Sie dann nur noch Ihren Text, Adresse und Rubriknummer eintragen und an den Computer-Flohmarkt, Postfach 66, D-7133 Maulbronn, einsenden.

Bis auf Ihr Briefporto ist das alles völlig kostenlos für Sie. Ihre Anzeigen erscheinen dann im Mai/Juni-Heft, Erstverkaufstag 27. 4. 1990, wenn Ihre Kleinanzeigen bis zum 25. 3. 1990 im Verlag eintreffen.

Computer-Flohmarkt – die Nr. 1 bei Computer-Kleinanzeigen!

Coupon für eine kostenlose private Kleinanzeige im C-F

Rubrik-Nr.

☐ Biete
☐ Suche

Wenn aus dem Ausland, hier bitte ankreuzen:
☐ Schweiz
☐ Österreich
☐ DDR
☐ Holland

Anzeigentext:

Telefon /

Wird nicht gedruckt, muß aber aus presserechtlichen Gründen ausgefüllt werden:

Name: Straße:

PLZ, Ort: Unterschrift:

☐ Die Anzeige soll unter **Chiffre** erscheinen (Scheck/DM 10.– liegen bei).

Coupon einsenden an: Computer-Flohmarkt, Postfach 66, 7133 Maulbronn

Coupon für eine kostenlose private Kleinanzeige im C-F

Rubrik-Nr.

☐ Biete
☐ Suche

Wenn aus dem Ausland, hier bitte ankreuzen:
☐ Schweiz
☐ Österreich
☐ DDR
☐ Holland

Anzeigentext:

Telefon /

Wird nicht gedruckt, muß aber aus presserechtlichen Gründen ausgefüllt werden:

Name: Straße:

PLZ, Ort: Unterschrift:

☐ Die Anzeige soll unter **Chiffre** erscheinen (Scheck/DM 10.– liegen bei).

Coupon einsenden an: Computer-Flohmarkt, Postfach 66, 7133 Maulbronn

Das sind die Rubrik-Nummern im Computer-Flohmarkt!

Amstrad CPC
30 Hardware
31 Software
32 Public Domain
33 Clubs
34 Kontakte + Erfahrungsaustausch
35 Spieletips
36 Programmierer
37 Literatur
38 Suche Tauschpartner

Amstrad Joyce
50 Hardware
51 Software
52 Public Domain
53 Clubs
54 Kontakte + Erfahrungsaustausch
57 Literatur

Apple II
70 Hardware
71 Software
72 Public Domain
73 Clubs
74 Kontakte + Erfahrungsaustausch
77 Literatur

Macintosh
90 Hardware
91 Software
92 Public Domain
93 Clubs
94 Kontakte + Erfahrungsaustausch
97 Literatur

Archimedes
100 Alles

Atari XL/XE
110 Hardware
111 Software
112 Public Domain
113 Clubs
114 Kontakte + Erfahrungsaustausch
115 Spieletips
117 Literatur
118 Suche Tauschpartner

Atari ST
130 Hardware
131 Software
132 Public Domain
133 Clubs
134 Kontakte + Erfahrungsaustausch
135 Spieletips
136 Programmierer
137 Literatur
138 Suche Tauschpartner

Casio
150 Hardware
151 Software
152 Public Domain
153 Clubs
154 Kontakte + Erfahrungsaustausch
157 Literatur

Commodore Amiga
170 Hardware
171-1 Software Anwendungen
171-2 Software Spiele
172 Public Domain
173 Clubs
174 Kontakte + Erfahrungsaustausch
175 Spieletips
176 Programmierer
177 Literatur
178 Suche Tauschpartner

C-64
190 Hardware
191-1 Software Anwendungen
191-2 Software Spiele
192 Public Domain
193 Clubs
194 Kontakte + Erfahrungsaustausch
195 Spieletips
196 Programmierer
197 Literatur
198 Suche Tauschpartner

C-128
200 Hardware
201 Software
202 Public Domain
203 Clubs
204 Kontakte + Erfahrungsaustausch
205 Spieletips
207 Literatur

C-16/116/Plus 4
210 Hardware
211 Software
212 Public Domain
213 Clubs
214 Kontakte + Erfahrungsaustausch
215 Spieletips
216 Programmierer
217 Literatur
218 Suche Tauschpartner

Sonstige Commodore
220 Hardware
221 Software
223 Clubs
224 Kontakte + Erfahrungsaustausch
225 Spieletips
227 Literatur

Hewlett Packard
250 Hardware
251 Software
252 Clubs
253 Kontakte + Erfahrungsaustausch
257 Literatur

IBM-PC + Kompatible
270 Hardware
271-1 Software Anwendungen
271-2 Software Spiele
272 Public Domain
273 Clubs
274 Kontakte + Erfahrungsaustausch
275 Spieletips
276 Programmierer
277 Literatur
278 Suche Tauschpartner

MSX
300 Hardware
301 Software
302 Public Domain
303 Clubs
304 Kontakte + Erfahrungsaustausch
305 Spieletips
306 Programmierer
307 Literatur
308 Suche Tauschpartner

NDR-Computer und Oric
340 Hardware
341 Software
342 Clubs
343 Kontakte + Erfahrungsaustausch
344 Spieletips
347 Literatur

Sinclair ZX 81
360 Hardware
361 Software
362 Public Domain
363 Clubs
364 Kontakte + Erfahrungsaustausch
365 Spieletips
367 Literatur

Sinclair Spectrum
380 Hardware
381 Software
382 Public Domain
383 Clubs
384 Kontakte + Erfahrungsaustausch
385 Spieletips
387 Literatur

Sinclair QL
400 Hardware
401 Software
402 Public Domain
403 Clubs
404 Kontakte + Erfahrungsaustausch
405 Spieletips
407 Literatur

Sharp
420 Hardware
421 Software
422 Public Domain
423 Clubs
424 Kontakte + Erfahrungsaustausch
427 Literatur

TI 99/4A
440 Hardware
441 Software
442 Public Domain
443 Clubs
444 Kontakte + Erfahrungsaustausch
445 Spieletips
447 Literatur

Triumph-Adler
460 Hardware
461 Software
462 Public Domain
463 Clubs
464 Kontakte + Erfahrungsaustausch
467 Literatur

Laptops + Handhelds
470 Hardware
474 Kontakte + Erfahrungsaustausch

Sonstige Computer
480 Hardware
481 Software
482 Public Domain
483 Clubs
484 Kontakte + Erfahrungsaustausch
487 Literatur

Computer allgemein
492 PD-Tausch-Feten
493 Clubs
494 Spezialisten gesucht
Erfahrungsaustausch
Tips + Tricks

Mittlere Datentechnik und Groß-EDV
500 Hardware
501 Software
502 Kontakte + Erfahrungsaustausch
507 Literatur

Taschenrechner
510 Hardware
511 Software
512 Kontakte + Erfahrungsaustausch
517 Literatur

Bastler + Reparaturen
520 Bauteile + Baugruppen
521 Computerschrott
522 Reparaturen
523 Kontakte + Erfahrungsaustausch
524 Werkzeug
525 Werkstattgeräte
526 Schaltbilder

Hardware
539 Farbbänder & Farbbandrecycling
540 Drucker + Plotter
541 Monitore
542 Floppys + Harddisks
544 Coprozessoren
546 Hardware allgemein
547 Leerdisketten + Leercassetten
549 Papier & Etiketten

Literatur
560 Zeitschriften
561 Bücher
562 Manuals (Handbücher)

DFÜ
580 Mailboxen
581 Akustikkoppler + Modems
582 Software
583 Kontakte + Erfahrungsaustausch
584 Hacker unter sich
585 Btx
586 Dateldienste
587 Videotext
588 Anwendungen
589 Bürokommunikation (Tel, Tx, TTx, Fax, RTTY usw.)
590 Sonstiges

Programmierer-Ecke
600 Basic
602 C
604 Cobol
606 Comal
608 Fortran
610 Forth
612 Logo
614 Modula
616 Pascal
618 RPG
619 Sonstige
623 Clubs
628 Literatur

Computer-Anwendungen
630 Musik
631 Modelleisenbahn
632 Roboter
633 Messen, Steuern, Regeln
634 Schach
635 Amateurfunk

CP/M-Formate
640 Alles

Telespiele
650 Atari 2600
651 Nintendo
652 Philips
653 Sega
654 Colecovision
655 PC-Engine
657 Sonstige
658 Clubs (alle Systeme)

Desktop-Publishing
670 Hardware
671 Software
673 Computergrafik
674 Erfahrungsaustausch

Stellenmarkt
690 Freie Mitarbeit
691 Stellenangebote/-gesuche
692 Ausbildungsplätze
693 Praktikantenplätze

Sonstiges
708 Computermöbel
709 Datenkonvertierung
710 Beteiligungen/Geschäftspartner
711 Computerferien
712 Computermessen/-börsen Mitfahrgelegenheiten
713 Grüße
714 Computervermittlung (gewerblich)
717 Computervermietung
718 Studium, Kurse, Schulungen
720 Meckerrubrik
721 Erfahrungsaustausch, Urheberrecht + Abmahnungen
722 Briefspiele
723 Kaufberatung
724 Computergirls
725 Kommunikation
726 Schnorrer
727 Computerwitze
728 Leimer + Betrüger

Außerhalb der Computerwelt
750 Alles, was es sonst noch gibt
751 LPs/CDs
752 Videos

MS-DOS-Kurs

Vom Einsteiger zum Profi

Dieser MS-DOS-KURS beginnt mit Grundlagen Ihres Computers und MS-DOS, geht weiter über die einzelnen Befehle und Anweisungen, die Ihnen MS-DOS zur Verfügung stellt, bis hin zur komplexen Stapelverarbeitung.

Man unterscheidet grundsätzlich zwischen zwei Komponenten. Zuerst ist da die Hardware. Mit Hardware bezeichnet man Ihren Computer und alle dazugehörigen Geräte wie z. B. Bildschirm, Tastatur, Drucker etc. etc.

Womit Sie Ihren Computer zum „Leben" erwecken, ist die Software. Ohne die Software können Sie mit Ihrem Rechner nicht arbeiten. Auch das Betriebssystem MS-DOS ist Software. MS-DOS ist zuständig für die Kommunikation zwischen Ihnen und dem Computer. Über Ihr Betriebssystem teilen Sie dem Computer mit, was er als nächstes tun soll. Weiter sorgt MS-DOS für die Zusammenarbeit Ihrer gesamten Hardware.

Die Abkürzung DOS steht für Disk Operating System. Seine Hauptaufgabe liegt, wie der Name schon sagt, beim Verwalten Ihrer Disketten bzw. der Festplatte. Es speichert, liest, sortiert und verarbeitet Ihre gesamten Programme.

Der Start des Rechners

Wenn Sie Ihren Computer einschalten, wird ein Programm namens BIOS (Basic Input-Output System) gestartet. Dieses Programm sitzt im ROM (Read Only Memory). Dies ist ein Speicherchip, in dem vom Hersteller Daten festeingebrannt werden.

Den Startvorgang nennt man Booten. Während dem Booten wird Ihr Rechner durchgecheckt. Tritt ein Fehler auf, wird dies sofort gemeldet. Als Beispiel können Sie ja mal versuchen, Ihren Rechner mit ausgesteckter Tastatur zu starten.

Nach dem Systemcheck sucht Ihr Rechner angefangen bei Laufwerk A: nach Ihrem Betriebssystem. Wenn Sie einen Rechner ohne Festplatte besitzen, müssen Sie spätestens zu diesem Zeitpunkt Ihre MS-DOS-Diskette einlegen. Besitzen Sie eine Festplatte, wird, vorausgesetzt es ist bereits installiert, Ihr Betriebssystem von dort geladen. Ist die Diskette im Laufwerk keine Systemdiskette, erscheint eine Fehlermeldung wie z. B.

Non System Disk or Disk Error Replace and strike any Key when ready

In diesem Fall müssen Sie die Diskette gegen die richtige bzw. nicht fehlerhafte Systemdiskette austauschen.

Wenn das Booten und Laden von MS-DOS funktioniert hat, meldet sich Ihr Rechner mit einem schlichten A> bzw. mit Festplatte C>. Diese Zeichen nennt man Prompt.

Jetzt können Sie Befehle oder Anweisungen eingeben und ausführen.

Bevor wir weiterfahren, hier eine der wichtigsten Tastenkombinationen überhaupt:

MS-DOS-Kurs

CTRL + ALT + DEL

Wenn Sie diese drei Tasten gleichzeitg betätigen, starten Sie Ihr System neu. Diese Funktion findet meistens Anwendung, wenn sich Ihr Rechner mit einem Programm nicht versteht und sich weigert, zu kooperieren – soll heißen – es ist abgestürzt.

Eingaben von Kommandos

Ein Kommando besteht aus einer Zeichenfolge von bis zu acht Zeichen. Für DOS spielt es keine Rolle ob Sie die Zeichen klein oder groß eingeben. Sie werden von DOS immer in Großbuchstaben umgewandelt

Wenn Sie mehr als acht Zeichen eingeben, werden alle nachfolgenden ignoriert.

Um zum Beispiel den Bildschirm zu löschen geben Sie nach dem Prompt CLS ein. Dann drücken Sie die Return-Taste.

Es gibt zwei Arten von DOS-Kommandos. Die residenten und transienten. Die residenten Kommandos stehen jederzeit zur Verfügung, können also immer verwendet werden. Die transienten Kommandos stellen Programme dar. Die vor der Ausführung erst von einem Datenträge (Diskette oder Festplatte) geladen werden müssen.

Wenn Sie bei der Eingabe einen Tippfehler gemacht haben, können Sie die Eingabe korrigieren. Dies tun Sie entweder mit der Backspace- oder Cursor-Links-Taste. Die Backspace-Taste liegt über der Return-Taste.

Wenn Sie den ganzen Befehl neu eingeben möchten, drücken Sie einfach die ESC-Taste. Am Bildschirm erscheint ein umgekehrter Schrägstrich und Sie können das Kommando neu eingeben.

Natürlich gibt es noch weitere Möglichkeiten um Kommandos zu editieren. Mit der F1-Taste kann zum Beispiel der zuletzt eingegebene Befehl Zeichen für Zeichen auf den Bildschirm geholt werden. Haben Sie z. B. den vierten Buchstaben des letzten Befehls falsch geschrieben, drücken Sie einfach dreimal die F1-Taste und geben dann den richtigen Buchstaben ein. Wenn Sie jetzt noch F3 drücken, erscheint auch der Rest des Kommandos. Die F3-Taste zeigt immer den zuletzt eingegebenen Befehl an.

Diskettenorganisation

Disketten dienen zur Speicherung von Daten und Programmen. Damit der Rechner auf eine Diskette zugreifen kann, also Daten lesen und speichern, muß sie formatiert sein. Unter MS-DOS gibt es verschiedene Formate. Zum einen sind das die $5^1/4$"-Disketten und zum anderen $3^1/2$"-Disketten. $5^1/4$"-Disketten haben eine Speicherkapazität von rund 360 Kilobyte. Bei AT-Rechnern kommen Laufwerk und Disketten mit einer Kapazität von rund 1,2 Megabyte zum Einsatz. Die $3^1/2$"-Disketten haben Platz für rund 720 Kilobyte, bei AT-Rechner passen gar 1,44 Megabyte auf eine Diskette.

Um nun eine Diskette zu formatieren benötigen wir den Befehl FORMAT. Der Format-Befehl transientes Kommando, wir müssen ihn also von der DOS-Diskette oder der Festplatte laden.

Mit A> FORMAT A: (RETURN) formatieren Sie eine Diskette mit der höchsten Kapazität, die Ihr Laufwerk verarbeiten kann.

PD-Software

Die besten PD- und Shareware-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM!

PD300	+ Pianom. 5 +	Pianoman spielt +++ Barock +++ von Nancy Moran!
PD301	PMCaT V.4.2	Komfortables Superdisketten- & Filekatalogprogramm!
PD302	WP 5.0 Art	Eine Diskette voll mit Art-Files für Word Perfect!
PD303	Getart 3.0	Liest und zeigt Printmaster-Grafiken a.d. Bildschirm!
PD304	Pal Vers.2.0	Ergänzung zu Sidekick o. als eigenständiges Programm!
PD305	Windows Util.	Viele verschiedene Utilities für MS-Window!
PD306	Drucker Util.1 +	Viele Druckerutilities: Spool, Mprint, Docmas u.v.m.!
PD307	Text Util.1	Text-Lese- & Suchprogramm z.B.: TTFind, Allfile, TF22 etc.!
PD308	DOS Util.1	Voll mit Util's f. DOS z.B.: Boot, Daybat, Addapth etc.!
PD309	DOS Util.2	Voll mit Util's f. DOS z.B.: Grabber, Keyboard u.v.m.!
PD310	Progr.Util's	Programmierer Util's z.B.: Hercdump, QBmouse u.v.m.!
PD311	Archiv Util 1	Diskette vollgepackt mit den neuesten Arc-Utilities!
PD312	Bloodhound	Ein Super-Tool zum Überprüfen von Programmen!
PD313	Dog V.2.05b	Ein sehr guter und schneller Disk-Optimizer!
PD314	RBBS 17.1c	Nr. 1 ++++ Mächtiges Mailboxprogramm in der ++++
PD315	RBBS 17.1c	Nr. 2 ++++ neuesten Version mit allen Möglich- ++++
PD316	RBBS 17.1c	Nr. 3 ++++ keiten! Mit einer sehr umfang- ++++
PD317	RBBS 17.1c	Nr. 4 ++++ reichen Dokumentation! ++++
PD318	RBBS 17.1c	Nr. 5 ++++ RBBS-Utilitydiskette!!! ++++
PD319	+ ARC V.6.0 +	Neueste Version, sehr schnell, Support f. Directories!
PD320	+ PK 361 +	+ Super Arc- und Entarcprogramm! +
PD321	+ PAK V.1.6 +	Der beste & schnellste Packer <> Entpacker (50-90%)!
PD322	PKZIP V.0.92	Phil Katz' neuestes Programm zum Arcen + Entarcen!
PD323	QFiler V.3.1G	Filemanag.: Drop-Down Menüs, Maus u. Support für PKZIP!
PD324	Still River Shell	V.2.58, DOS-Menüsystem m. vielen neuen Funktionen!
PD325	Point&Shot V.2.0	DOS-Menü + Filemanag. m. Passwort; Floppy-DIR+DOS 4.0!
PD326	DX v.2.09	Umfangreicher Filemanager, auch f. ARC- u. dBase Files!
PD327	HDM III	V.2.10, bekanntes Harddiskmenü, kompatibel m. IBM PS/2 u.v.m.!
PD328	Checkup V.3.0	Antivirusprogramm, sehr beliebt in Uni's, Rechenzentren!
PD329	Praxis I	Das Programm für Schachspieler: Eröffnungen u.v.m.!
PD330	Hydroflow	Vers.1.2 Tool zum Entwerfen für Hydraulik-Systeme!
PD331	Hydronet	Version 3.0 Analyse Tool für Hydraulik-Systeme!
PD332	Compushow	V.7.Oa; liest/zeigt GIF & RLE-Files, Info-Bat, HGC-VGA!
PD333	PC-Write Macr.	Version 1.0; 100 Macrobefehle für PC-Write 3.0 !!
PD334	Polymaps 2.0	Komplettes Geo-Info-System, Ausgabe an Drucker!
PD335	Painters Apprentice:	Super-Grafikzeichenprogramm, Mouse u. EGA/VGA!
PD336	PC-Draft-CAD	Cad-Utility-Zeichenprogr.Files kompat. GEM u. WPG!!
PD337	Type Studio	Font Generation: Ventura Publisher/Postscript-Printer
PD338	PFS:FP Art 1	++ Viele Clip-Art-Files für den First-Publisher! >>++
PD339	PFS:FP Art 2	++ Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++
PD340	PFS:FP Fonts1	++ Verschiedene Schrift-Fonts für den First->>> ++
PD341	PFS:FP Fonts2	++ Publisher! Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++
PD342	PC-Write Font	Font Selector und Page Maker Import Filter!
PD343	PC-Scheduler	Produktionskontrollverzeichnis mit vielen Eigenschaften!
PD345	Label CMT	Menügeführtes Etikettendruckprogramm f. versch. Labels!
PD346	Util Galore	Utilities z.B.: DIRPRN, PERPRN, XTRPRN, Colore, Docform...
PD347	Abstract&Loran Loc.	Etikettier- u. Katalogprogr., Navigationshilfe!
PD348	Front End	DOS-Programmier-Utilities für HD-Menüerstellung ect.
PD349	+ Elfring Soft-Font's	& Utilities für den Laserdrucker! +
PD350	+ Soft-Font's	für HPLJ II,5 Fonts für Laserdrucker! +
PD351	++ Stone	Stone-Letter's für den Ventura-Publisher!
PD352	++ Publisher's	Desktop Utilities, versch. Util's.: Desktop Publishing! ++
PD353	STLTR 1	++ Digitalisierte ornate capital Letters f- VP! ++
PD354	STLTR 2	++ Digitalisierte ornate capital Letters f. VP! ++
PD355	StClip	+ 24 clip-art icons & 26 dekorat. medaillons f. VP! +
PD356	Word Perfect 1	+ Diskette voll mit Utilities für Word Perfect! +

Bestellungen und Anfragen:

Verlag Simon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 4 01 80 60, Telefax 0731-4 01 80 65.
Telefon aus: Österreich 060-731-4 01 80 60 · Schweiz 0049-731-4 01 80 60

Für Bestellungen verwenden Sie die inliegende Bestell-Postkarte.

Anzeige



PD- & Shareware-Programme

ACHTUNG! Die Serien EGA-Games & VGA-Games werden auf 1,2 MB Disketten geliefert!

EGA-Games 1 Nur DM 50,–	Sieben 1,2 MB Disketten, gefüllt mit super Spielen und Grafiken für die EGA-Karte
VGA-Games 1 Nur DM 30,–	Drei 1,2 MB Disketten, gefüllt mit super VGA-Games und VGA-Grafiken

PD1011	D	D BACK (FATBACK) – Vereinfachte und flexibilisierte Kommandostruktur, welche verschiedene Harddisks unterstützt.
	D II	D PROTECT Disk Protection – Schutzprogramm vor Trojan Horse (Viren)
	F M	File Manager.
	F S	FLU SHOT (VIRENSCHUTZPROGRAMM)
	FI ST	FILE STUF zeigt geschützte Files an.
	INTERCHAIN	Vierenspürprogramm für Trojan Horse.
	M DEL	File Delet Utility.
	SCAN	Druckt alle ASCII Zeichen eines PRG's
	VACCINE	Virenkiller für infiziertes Command.COM
PD1012	BALICROSS	DEMO (95% OK) eines universell einzusetzenden Werkzeugs zur Analyse, Dokumentation, Entwicklung und Fehlersuche im Bereich der BASIC-Programmierung unter BASIC, BASICA, GWBASIC.
PD1013	NEGATIV VER	DEUTSCH Negativ Verwaltung V 2.0 zur Verwaltung von Foto-Negativen oder Dias. Einfach & übersichtlich mit guter Menüführung und vielen Optionen.
PD1014	ADVEKO	DEUTSCH ADRESSVERWALTUNG / KORRESPONDENZ mit Rundschreibemöglichkeit (Alle Karten).
PD1015	WORDPERFECT	DEUTSCH Interessante Tools für alle Word Perfect-Anwender (Version 5.0). Die Diskette enthält eine alternative Menüsteuerung als Macro, Initialen in Grafikboxen, paarweises Suchen und Ersetzen von Attributen, alternative Tastatur und Floskelexpandierung, diverse Hilfsbildschirme, MLA-Zitierschema, Citizen 120 D-Druckertreiber und ASCII-Tafel.
PD1016	FB COPY	DEUTSCH Ein schnelles Diskettenkopierprogramm für Standard-DOS-Disketten bis 360 KByte. nach dem einmaligen Einlesen der Originaldiskette können beliebig viele Kopien gezogen werden. Besondere Features: Zwei Disketten in einem Kopiervorgang wahlweise mit und ohne Verify/Formatieren, kopieren auch auf und von Festplatte möglich. Der Clou: Um die etwas stumpfsinnige Arbeit aufzulockern, erscheint zu jedem Kopiervorgang ein neuer Witz! Das Programm stammt vom selben Autor wie TRANSLATOR und verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche. Spitze! (mind. 512 KByte Ram notwendig).
PD1017	TOTO SYSTEM	DEUTSCH Sie können 68 verschiedene verkürzte Vollversionen und die amtlichen VEW-Systeme mit Gewinngarantie bzw. mit erhöhten Gewinnchancen erstellen und ausgeben lassen. Speichern und Auswerten möglich.
PD1018	LOTO SYSTEM	DEUTSCH Auch dieses Programm ist für Lotteriespieler, diesmal jedoch für das beliebte Spiel Lotto gedacht. Mit dem Programm können 64 verschiedene verkürzte Vollsysteme und die neuen amtlichen VEW-Systeme mit Mindestgewinngarantie erstellt und ausgegeben werden. Die verschiedensten Systemarten wie „System ohne Bankzahlen", „System mit Bankzahlen", Spezialsysteme und die amtlichen „VEW-Systeme" sind möglich. (Shareware-Version stark eingeschränkt).
PD1019	ADV-CREATOR	DEUTSCH Mit diesem Grafik Adventure Creator lassen sich auf einfachste Weise Abenteuerspiele für den PC entwickeln. Das Programm ist weitgehend kompatibel zu den bekannten professionellen Programmen QUILL oder GAG, so daß auch eine Umsetzung von Spielen denkbar ist. (CGA- o. EGA-Grafikkarte).
PD1020	BAUFINANZ	DEUTSCH Dieses Programm ermöglicht die Berechnung eines Baufinanzierungsplanes unter Berücksichtigung der steuerlichen Aspekte. Berücksichtigt werden Darlehen mit konstanter Annuität (Normalfall oder Bausparkasse), die sogenannte Hypothekentilgungsversicherung sowie die Bausparkasse mit Vorfinanzierung durch Darlehen.
PD1021	PCW	DEUTSCH Wer kennt nicht das renommierte Textprogramm PC-Write. Mit PCW bekommt dieses Programm nun endlich auch eine moderne Benutzeroberfläche, die Textprogramm und Druckprogramm miteinander verbindet.
PD1022	DISKOPI	DEUTSCH Es ist ein Diskettenkopierprogramm, welches komplette Disketten in den Speicher lädt und beliebig oft kopiert.
PD1023	DOS-GUIDE	DEUTSCH Ein speicherresidentes DOS-Handbuch für alle Fälle. Das lästige Nachschlagen in Handbüchern ist vorbei, per Tastendruck stehen alle wichtigen Informationen zur Verfügung.
PD1024	WAS F E T	DEUTSCH „Was für ein Tag", so nennt sich ein Abenteuerspiel von Eva Witt. Da das Spiel immer nur eine begrenzte Anzahl von Eingaben zuläßt, eignet es sich besonders für Einsteiger.
PD1025	HIP-HOP	DEUTSCH Es ist ein Strategiespiel für jeden, dem alle primitiven Ballerspiele zu einfallslos sind, Schach aber zu komplex ist!

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.



Verlag Simon DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 4016060
Telefax 0731-4016065

Telefon aus: Österreich 060-731-4018060
Schweiz 0049-731-4018060

Spielberichte

Indianapolis 500

Wie der Titel schon verrät, übernehmen Sie in diesem Spiel die Rolle eines Rennfahrers. Die Grafik des Spiels ist spitzenmäßig und setzt aber auch eine EGA- oder VGA-Karte voraus. Zudem werden die Besitzer einer ADLib-Soundkarte mit einem super Sound verwöhnt. Besonders die Motorengeräusche sind sehr gut gelungen.

Zuerst geht es darum, sich den passenden Wagen auszusuchen. An diesem sind, wie in der Realität, vor dem Start noch einige Einstellungen vorzunehmen, bis man das Letzte aus ihm herausholen kann.

Bevor das eigentliche Rennen beginnt, gilt es die Qualifizierungsrunden zu meistern. Und dies so schnell wie möglich. Ist man bei der Qualifizierung zu langsam, erhält man einen schlechten Startplatz, was das Gewinnen nicht gerade erleichtert.

Das Rennen selber bringt einen ganz schön ins Schwitzen. Die Tribünen flitzen an einem vorbei. Man sollte allerdings nicht zu sehr die Landschaft bewundern, allzuleicht verwickelt man sich in eine Massenkarambolage oder fährt in eine Absperrung.

Während dem Rennen kommt man nicht umhin mindestens einen Boxenstopp vorzunehmen. Auch hier zählt jede Sekunde. Man übernimmt die Rolle seines Teams und bringt die Karre wieder auf Vordermann.

Indianapolis 500 ist eine der besten Rennsimulationen die es derzeit gibt. In punkto Realität ist das Spiel sogar unschlagbar.

Eye of Hourus

Dieses Spiel wurde nun für den PC umgesetzt. Die Aufgabe besteht darin, als ägyptischer Gott Jagd auf einen Widersacher zu machen. Die Handlung spielt sich in einer Pyramide ab.

Es gilt jede Menge Feinde, die einem das Leben schwer machen, zu besiegen. Kombinationsgabe ist gefragt. Vor allem machen einem verschlossene Türen einigen Ärger, denn sie hindern einem oft am Weiterkommen.

XENON II

Ein Ballerspiel, das es in sich hat. Gute Spiele dieses Genres sind auf dem PC immer noch rar. XENON II ist auf anderen Rechnern ein bekanntes und beliebtes Actionspiel, bei dem es gilt alle Angreifer aus dem Weltraum zu pusten. Wenn PC-Konvertierungen sonst oft schlechter als die Vorgänger auf anderen Rechnern ausfallen, so ist dies bei dieser Version nicht der Fall.

Die schnelle Grafik und ein sauberes Scrolling sind ihr Geld wert.

Das unterstützt alle gängigen Grafikkarten, besitzt man eine EGA- oder VGA-Karte und dazu mindestens einen 8-MHz-Rechner kommt man in den vollen Genuß einer aktiongeladenen Weltraumballerei.

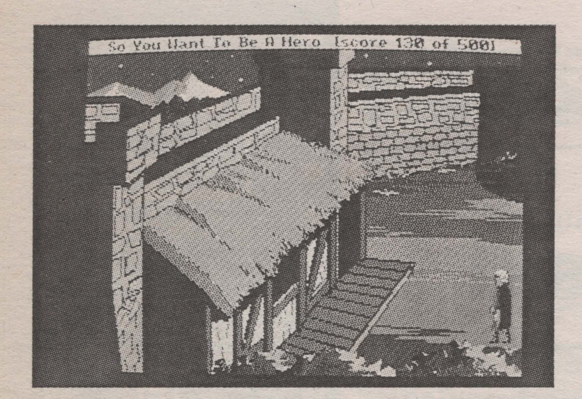
Keef the Thief

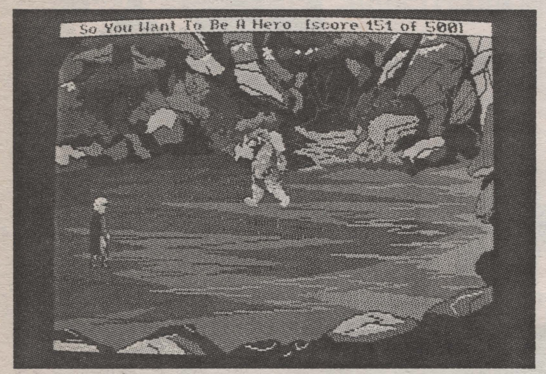
Noch eine Konvertierung liegt mit Keef the Thief vor. Hier handelt es sich um ein Abenteuer-Rollenspiel. Um gleich vorzugreifen, das Spiel unterstützt CGA-, EGA-, MCGA- und VGA-Karte und zum Glück auch die ADLib-Soundkarte.

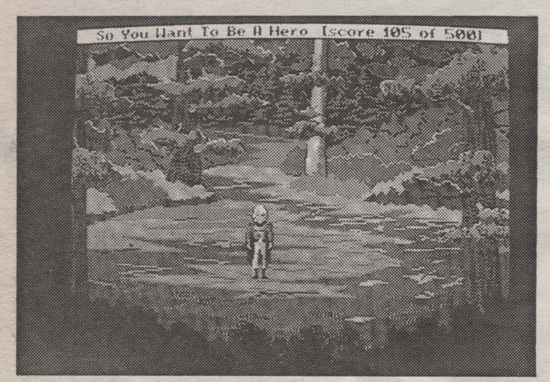
Das Spiel strotzt vor Humor. Schon allein, daß unser Keef an Kleptomanie leidet, er klaut alles, was ihm in die Finger kommt, zeugt von einer lustigen Handlung. Aus diesem Grund ist er auch zu Hause rausgeflogen und begibt sich auf die Suche einer Götterstatue. Damit dies nicht zu leicht wird ist diese in einzelne Teile zerlegt, die aufgetrieben werden müssen.

Keef the Thief ist ein gelungenes Spiel für alle Adventure-Fans. Auch Adventure-Anfänger müßten mit diesem Spiel klarkommen, etwas Englisch sollte aber nicht fehlen.

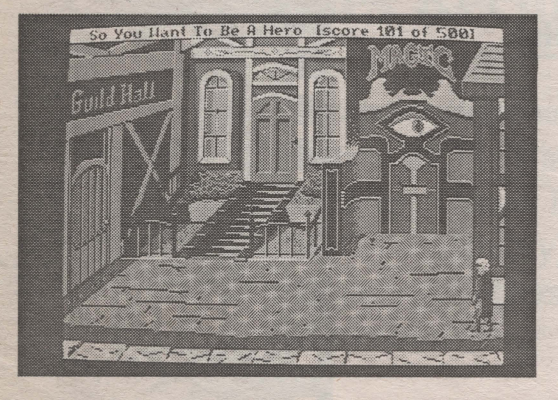
Hero's Quest











Komplett gelöst:

HERO'S QUEST

In diesem Abenteuer von Sierra hat unser Held einige Abenteuer zu bestehen.

Als Spielfigur für diese Lösung haben wir den Kämpfer gewählt. Der Magier und der Dieb haben andere Fähigkeiten, dementsprechend werden Sie einige Probleme anders lösen als unser Kämpfer.

Die Fähigkeit des Helden

Wichtig sind für den Helden die Fähigkeiten Klettern und Werfen. Die Fähigkeiten Angriff und Verteidigung dürfen auch nicht vernachlässigt werden. Bestimmte Fähigkeiten können im Verlauf des Spieles verbessert werden. Klettern üben kann man bei den Sporen oder am Wasserfall. Fast überall im Wald finden sich Steine mit denen man das Werfen trainieren kann.

POTIONS

Man kann bei der Heilerin bzw. im Magic's Shop in der Stadt Potions kaufen, um seine Kraft, Ausdauer oder Magie zu stärken.

Das Abenteuer

Unser Ausgangspunkt ist die Stadt Spielburg. Wir befragen den Sheriff der Stadt wie man ein Held werden kann und erkundigen uns auch nach Feinden. (ASK ABOUT HEROES, ASK ABOUT BRIGANDS.) Diese Fragen sollten wir jedem friedlich gesonnenen Zeitgenossen stellen, da wir so wichtige Informationen erhalten können. Jetzt gehen wir in die Abenteuergilde. Den dort schlafenden Mann wecken wir auf, fragen auch ihn aus, signieren das Buch (LOOK BOOT, SIGN BOOK, TURN PAGE) und schauen uns auch die Tafel an, um etwas über Abenteuer zu erfahren (LOOK BOARD).

Wenn wir im Magic's Shop (ASK ABOUT POTIONS) nach Tränken fragen, erfahren wir was es für welche gibt und welche Wirkung sie haben. Bevor wir uns an die erste Aufgabe wagen, erledigen wir noch einige Dinge in der Stadt.

Im Hero's Tale Inn stärken wir uns bei einem guten Essen (ASK ABOUT FOOT, ASK ABOUT MAN, SIT, GET FOOD, EAT).

Am Verkaufsstand kaufen wir 50 Äpfel. Im Laden Dry Goods befragen wir den Verkäufer (ASK ABOUT BRIGANDS, ASK ABOUT AMOR). Ihm kaufen wir zwei leere Flaschen ab (BUY FLASK, BUY FLASK).

Wenn wir in die Gasse neben der Taverne gehen, treffen wir auf einen Bettler. Gegen ein Silberstück erhalten wir von ihm Informationen (GIVE ONE SILVER TO MAN, ASK ABOUT BRIGANDS).

Nun machen wir uns auf ein Held zu werden.

Am Fuße eines Gletschers begegnen wir Brauggi. Er sieht nicht gerade freundlich aus, wenn wir aber seinen Hunger mit den Äpfeln stillen, erhalten wir im Tausch dafür einen Diamanten (GIVE APPLES TO MAN).

Wenn wir dem Fuchs im Wald begegnen, befreien wir ihn aus seiner Falle.

Als Dank erhalten wir von ihm wiederum weitere Informationen.

Neben der Stadt steht das Haus einer Heilerin. Dort klopfen wir an (KNOK DOOR). Nachdem wir eingetreten sind erkundigen wir uns auch hier nach POTIONS. Auch neben der Stadt treffen wir auf einen Centaur. Er erweist sich als sehr gesprächig. Wenn wir im Wald auf einen Hirsch treffen ist es ratsam ihm zu folgen. Er weist uns den Weg zu unserer ersten Aufgabe.

Hero's Quest

Dryad bietet uns ihre Hilfe an, wenn wir ihr den Samen einer Pflanze bringen, die damit spuckt. Sofort begeben wir uns auf die Suche. Haben wir die Pflanze gefunden, versuchen wir diese mit einem gezielten Steinwurf die Saat zu entlocken. Wenn dies nicht auf Anhieb klappt, sollten wir im Wald noch ein wenig üben.

Sobald wir die Saat haben, bringen wir Sie zu Dryad. Von ihr erhalten wir eine magische Eichel.

Im Wald finden sich auch Pilze, von denen wir welche mitnehmen (GET MUSHROOMS).

Wenn wir einmal auf das Haus mit Flügeln stoßen, bieten wir, um in das Haus zu gelangen, dem Totenkopf ein Geschäft an. Er ist bereit uns gegen einen Diamanten einzulassen. Vorerst aber wollen wir nicht in das Haus gehen.

Im Land können wir auf die Meeps treffen. Die kleinen Dinger sehen schon lustig aus und lassen sogar mit sich reden (TALK TO MEEP). Wir fragen sie (ASK FOR GREEN FUR) und erhalten dieses auch prompt.

Beim Wasserfall entdecken wir eine im Felsen eingelassene Tür. Um dorthin zu gelangen heißt es klettern (CLIMB). Wahrscheinlich wird es beim ersten Versuch nicht klappen, wenn wir aber ein Weilchen üben, schaffen wir ein Stück zur Seite. Mit dem Eremiten unterhalten wir uns (ASK ABOUT BRIGANDS). Er versichert uns, daß wir jederzeit, Tag und Nacht, bei ihm willkommen sind. Auf dieses Angebot greifen wir später zurück.

Jetzt tun wir der Heilerin Gutes und besorgen ihr ihren verlorenen Ring. Vor ihrem Haus bewerfen wir die diebische Elster mit Steinen. Siehe da, der Ring kommt zum Vorschein. Kaum gefunden, geben wir ihn der Heilerin.

Wenn wir einmal auf den wunderschönen Baum Erana's Peace stoßen, können wir beruhigt eine Frucht essen. Sie gibt uns neue Kraft. Bei dieser Gelegenheit nehmen wir auch gleich ein paar Blumen mit.

Bevor wir wieder zur Heilerin gehen, füllen wir eine unserer leeren Flaschen am Wasserfall mit Wasser. Gesagt getan, machen wir uns auf den Weg, der Heilerin die geforderten Zutaten zu bringen. (GIVE WATER, GIVE FLOWERS, GIVE ACORNS, GIVE FUR, GIVE MUSHROOMS). Die letzte Zutat, der Feenstaub, fehlt aber noch. Diesen können wir erst nachts besorgen. Bis es soweit ist, wollen wir das Schloß erkundigen.

Am Tor des Schlosses sprechen wir mit dem Wächter (HI, ASK FOR BRIGANDS, ASK FOR BARON, OPEN GATE). Wenn wir beim Stall die uns gestellte Frage mit YES beantworten, verdienen wir uns ein paar Silberstücke. Wenn wir im Schloßhof einem Mann begegnen, können wir von ihm eine Lektion im Kampf erhalten (AKS FOR MASTER, ASK FOR LESSON, YES).

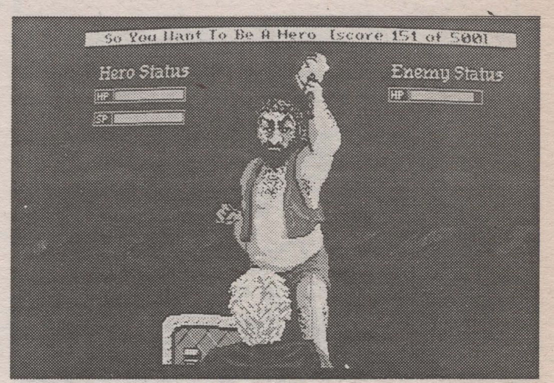
Wenn wir jetzt das Schloß verlassen ist es Nacht geworden. Begeben wir uns an den Ort mit den Pilzen. Dort treffen wir auf die Feen. Wenn wir für Sie tanzen (DANCE) geben sie uns den heißersehnten Feenstaub (ASK FOR FAIRY DUST).

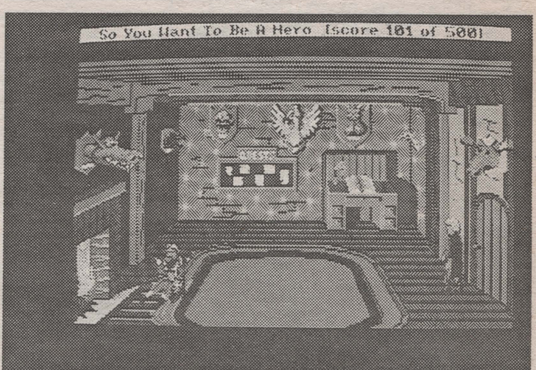
Da es nachts nicht besonders sicher ist, ziehen wir es vor, sie beim Eremiten zu verbringen. Nachdem wir ihm einen Teil unseres Essens abgegeben haben (SHARE RATION) gehen wir schlafen (SLEEP). Am nächsten Morgen bringen wir der Heilerin den Feenstaub. Sie beginnt den Trank zu brauen. Diesen können wir nach einem kurzen Spaziergang im Wald abholen.

Nun einer der gefährlichsten Teile unseres Abenteuers. Es gilt den Ogre vor seiner Höhle zu besiegen. Hier hilft nur Ausdauer und Geschick. Ist er besiegt, brechen wir seine Schatztruhe, die er bei sich hat, auf (BREAK CHEST). In der Höhle wartet ein großer Bär auf uns. Dieser ist mit einer Essensration schnell beruhigt (GIVE FOOD). In der Höhle hinter dem Bär begegnet uns der nächste Unhold, ein Kobold. Wiederum bleibt uns nichts anderes übrig als gegen ihn zu kämpfen (FIGHT). Ist dies geschafft, nehmen wir ihm den Schlüssel vom Hals (GET KEY). Außerdem öffnen wir die Truhe und entnehmen ihr einige Silberstücke. Nun befreien wir den Bär mit dem Schlüssel. Der Sohn des Barons ist gefunden.

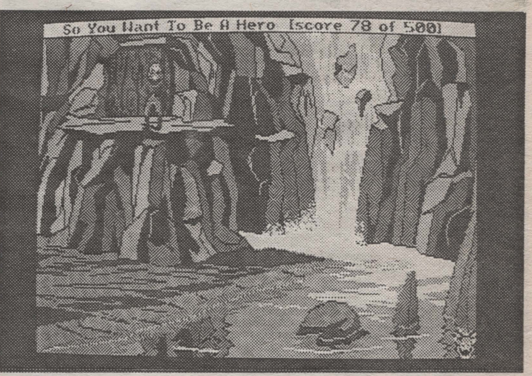
Sofort begeben wir uns zum Schloß. Wir reden mit dem Wächter (HI, OPEN DOOR) und mit dem Baron (ASK FOR BRIGANDS, ASK FOR DAUGHTER, NO).

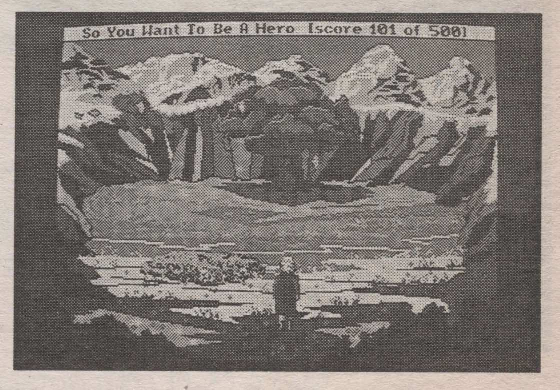
Nach der Feier gehen wir zum Verkaufsladen in Spielburg. Mit unserer Belohnung kaufen wir uns dort eine Rüstung (HI, ASK FOR ARMOR, BUY ARMOR). Jetzt











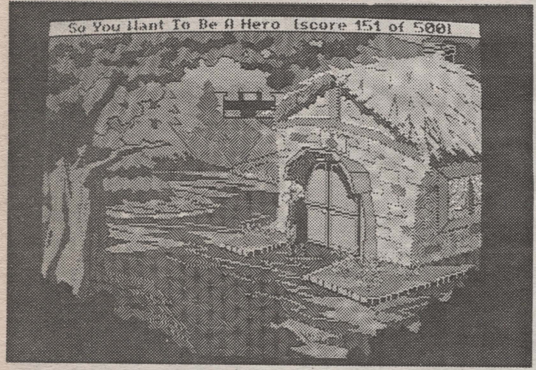


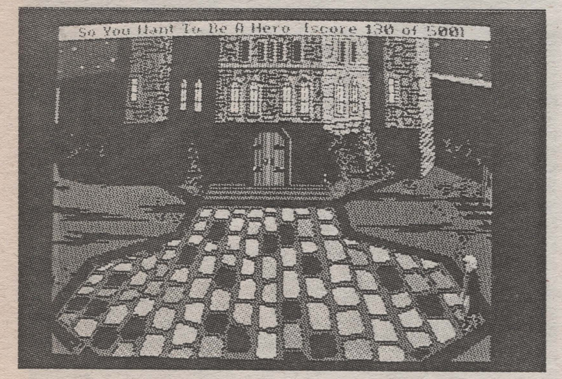
Hero's Quest











müssen wir auf den Einbruch der Nacht warten. Bis es soweit ist, können wir uns im Schloß wieder ein paar Silberstücke verdienen oder wieder eine Lektion im Kämpfen erhalten. Kurz bevor es Nacht wird gehen wir in die Stadt. Dort gehen wir nachts in die Taverne. Allerdings gefällt es uns dort nicht besonders gut und wir beschließen wieder zu gehen. Zuvor heben wir aber einen Zettel unter einem Stuhl auf und lesen ihn (LOOK UNDER STOOL, GET PAPER). Die Nacht können wir gegen bare Münze im Hero's Inn verbringen.

Am Mittag des nächsten Tages gehen wir zum Wurfplatz neben der Stadt. Dort belauschen wir ein Gespräch. Wenn wir Brutus besiegen, können wir ihm einen Schlüssel abnehmen.

Nun besuchen wir den Zauberer auf dem Berg. Um zu ihm zu gelangen müssen wir die Fragen richtig beantworten. Im oberen Zimmer können wir uns mit dem Zauberer unterhalten (ASK ABOUT BABA YAGA).

Wenn wir Bruno vor dem Stadttor zwei Silberstücke geben (GIVE ONE SILVER, GIVE ONE SILVER, ASK FOR BABA YAGA, GIVT TWO GOLD) erfahren wir einen wichtigen Reim (unbedingt merken).

Jetzt kaufen wir uns bei der Heilerin einen Zaubertrank (BUY UNDEAD UNGUENT). Diesen brauchen wir um des nachts den Geistern auf dem Friedhof begegnen zu können.

Jetzt gehen wir zu Baba Yaga, geben dem Totenkopf den geforderten Diamanten (YES, GIVE GEM) und sagen den Reim auf (HUT OF BROWN NOW SIT DOWN).

Die böse Baba Yaga verwandelt uns nach dem Betreten des Hauses in einen Frosch. Um diesem Schicksal zu entgehen, müssen wir ihr eine Pflanze vom Friedhof bringen.

Jetzt warten wir wieder bis es Nacht wird, denn die gewünschte Pflanze erscheint nur um Mitternacht auf dem Friedhof. Die Zeit bis dahin vertreiben wir uns im Hero's Inn, bei einem Gespräch mit Abdullad (ASK ABOUT BRIGANDS, SIT, FOOD, GIVE FOOD TO MAN). Bevor es Nacht wird, verlassen wir die Stadt und begeben uns auf den Friedhof. Gegen die Geister hilft unser UNDEAD UNGUENT (USE UNDAD UNGUENT). Wir nehmen die Pflanze an uns (GET PLANT) und begeben uns zu Baba Yaga. Dort wieder den Reim aufsagen und eintreten.

Nun machen wir uns auf, die Tochter des Barons zu suchen. Der Weg führt uns zu einem Geheimgang, der von einem hüpfenden Ungeheuer bewacht wird. Nachdem wir es in die Flucht getrieben haben, können wir den Geheimgang mit dem Schlüssel öffnen. Nun noch das Paßwort sagen (SAY HIDEN GOSEKE) und der Weg zur Burg der Briganden ist frei. Nun heißt es wieder kämpfen und den Eingang aufbrechen (FIGHT, BREAK DOOR). Im Innenhof warten Fallen auf uns. Den richtigen Weg finden und dann CLIMB ROBE ist schnell getan. Sobald wir im Haus sind, verbarrikadieren wir die Tür (BLOCK DOOR). Auch die drei Briganden müssen überlistet werden. Die Kerze wird ihnen entgegengeworfen (MOVE CANDELABRA), danach klettern wir auf den Tisch. Mit dem Seil schwingen wir uns gegen die Feinde. Jetzt gehen wir schnell durch die Tür.

Jetzt begegnen wir Yorick. Er erzählt uns sehr interessante Dinge (ASK ABOUT ELSA). Nun suchen wir uns den Weg zu Elsa. Diese ist verzaubert und greift uns an. Mit unserem Zaubertrank können wir Elsa erlösen (SPLASH DISPEL ON ELSA).

Nachdem uns Elsa und Yorick verlassen haben, nehmen wir den Spiegel und die zwei Potions mit (GET MIRROR, GET POTIONS) und verlassen den Raum über den Geheimgang.

Auf dem Rückweg zum Schloß statten wir Baba Yaga noch einen Besuch ab. Sobald Sie wieder ihren Zauber anwenden will, benutzen wir den Spiegel (USE MIRROR), um ihr den Garaus zu machen.

Geschafft !

Wir gehen zum Schloß und lassen uns für unsere Heldentaten feiern.

BUDOKAN

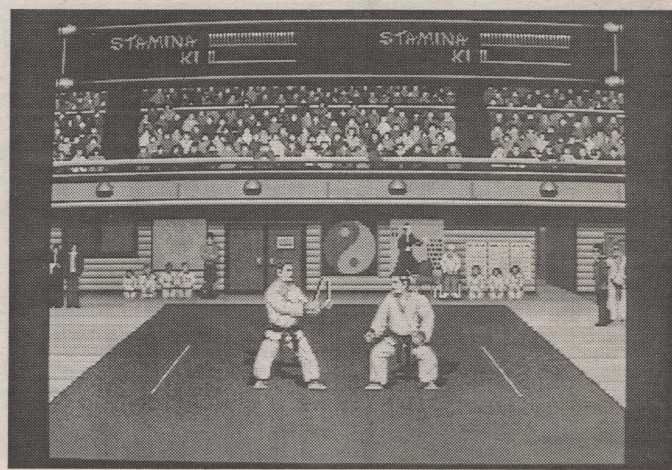
Budokan

Zur Einführung in das Actiongame Budokan hier ein Auszug aus dem Originaltext:

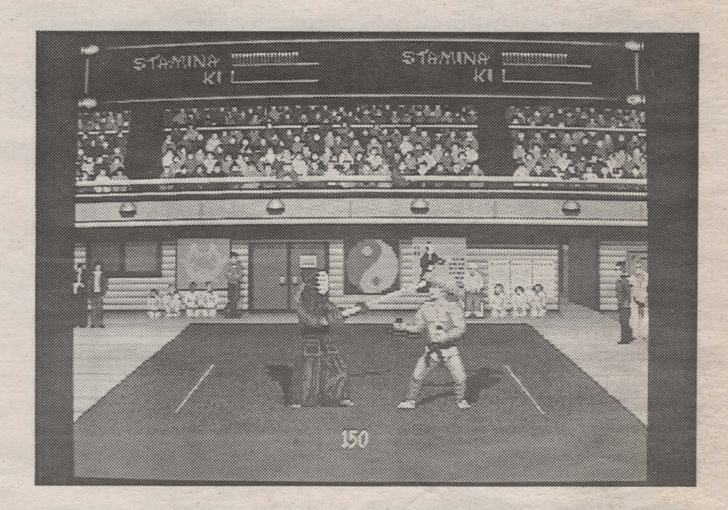


Sei gegrüßt, Schüler

Ich bin Tobiko-Sensei, ein einfacher Lehrer. Dieser dojo (Übungshalle) dient denen, die sich in den Kampfkünsten üben wollen. Du kannst im Tobiko-Ryu Dojo bujutsu erlernen, die Technik des Kampfes, oder budo, den Pfad des Lebens. Die Entscheidung bleibt allein Dir überlassen, doch laß Dich im voraus warnen: beide verlangen hartes Training und kompromißlose Disziplin in körperlicher und geistiger Hinsicht. Befreie dein Gehirn von Vorurteilen; diese hindern nur Deine körperliche und geistige Läuterung. Vor allen Dingen wisse, daß die Kampfkünste nur dem zur körperlichen Stärke verhelfen, dessen Geist von ebensolcher Stärke ist.



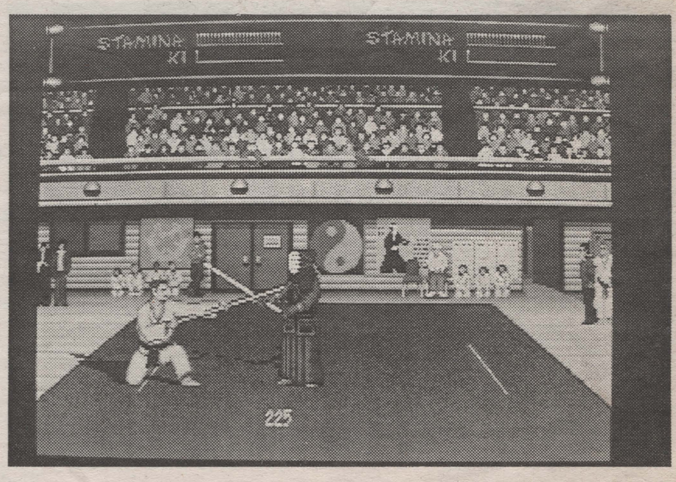
Das Angebot des Tobiko-Ryu Dojo umfaßt die folgenden vier Kampfkunstarten: Karate, Kendo, Nunchaku und Bo. Zunächst wirst Du Dich im jiyu-renshu üben, um die grundlegenden Techniken und Bewegungen in vorbereitenden Übungen allein, also ohne einen Gegner, zu erlernen und zu vertiefen. Die zweite Form des Trainings ist kumite, eine Art Übungskampf gegen den Lehrer, und die dritte ist das „freie Sparring", wo Du Dich mit anderen Lernbeflissenen uneingeschränkt messen kannst.



Wenn Du gerüstet bist, kannst Du nach Deinem eigenen Ermessen an der Weltmeisterschaft der Kampfkünste im Budokan teilnehmen und dort gegen andere fortgeschrittene Schüler in verschiedenen Disziplinen antreten. Dabei wirst Du mit vielerlei Waffen und Techniken konfrontiert, die in unserem Dojo nicht zur Anwendung kommen. Dein Erfolg im Kampf gegen die verschiedenen Gegner wird von deiner Erfahrung und von Deiner geistigen und körperlichen Kondition abhängen.

Zu Anfang des Spiels befinden Sie sich an den Eingangstoren zum TOBIKO-RYU DOJO, der Übungshalle.

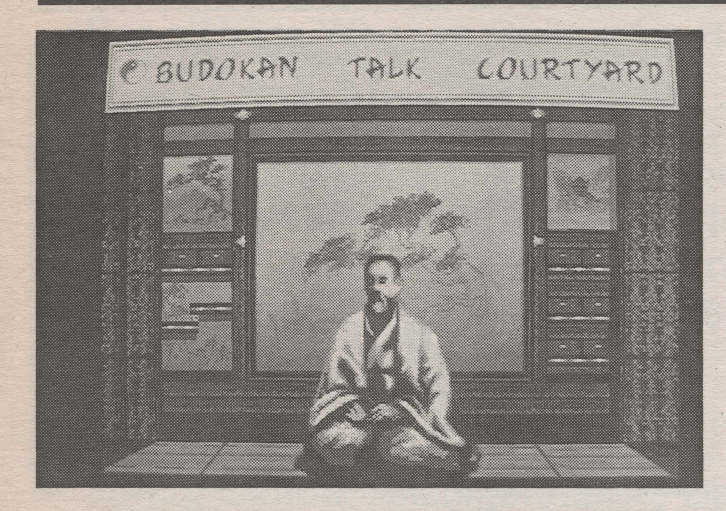
Um Budokan richtig spielen zu können, müssen Sie hier eine Sicherheitsabfrage richtig beantworten. Sie benötigen dazu das Originalhandbuch.

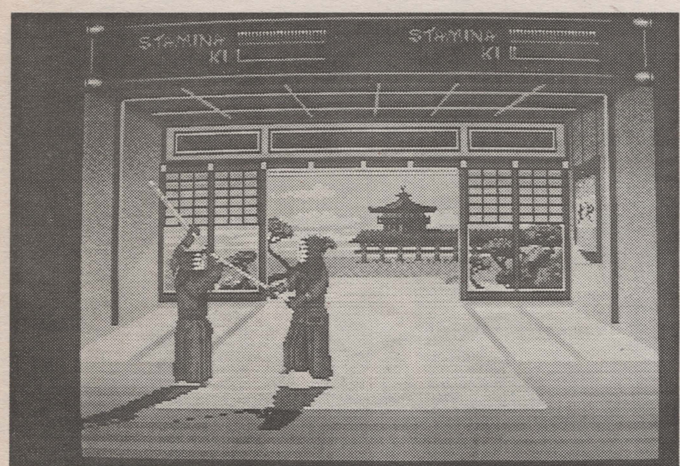


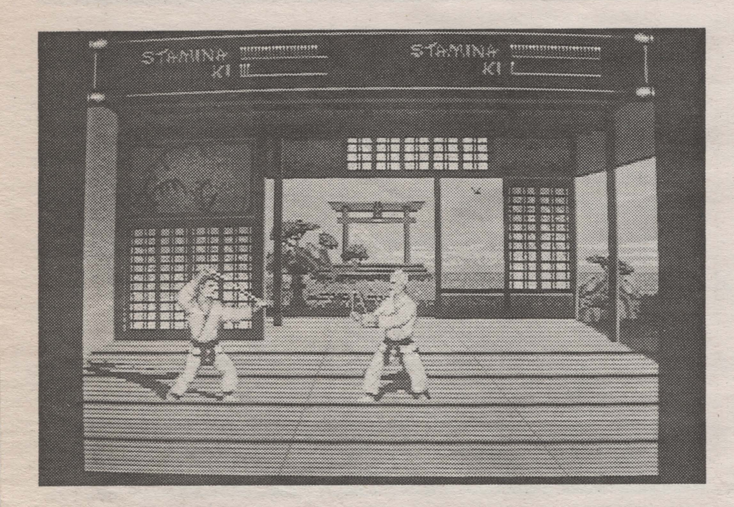
Der Hof ist umgeben von den vier Übungshallen, hier können Sie sich für eine Kampfsportart entscheiden. Sie können wählen zwischen Kendo, Bo, Karate und Nunchaku. Haben Sie sich für eine Disziplin entschieden, gibt es drei Möglichkeiten. Sie können alleine üben, Sparring gegen

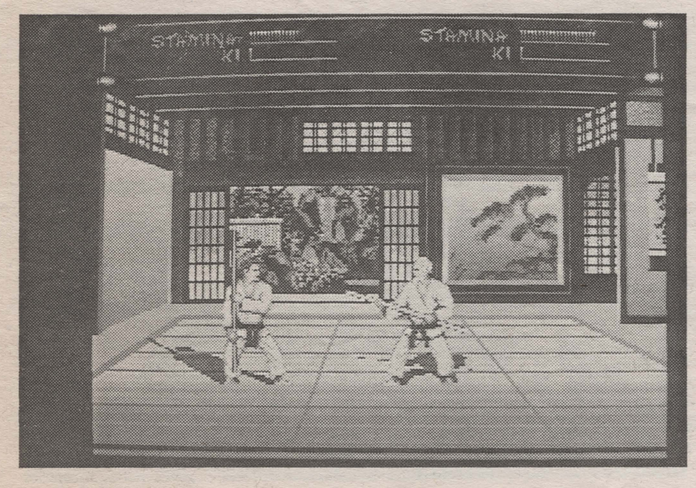


BUDOKAN









einen Lehrer machen oder die Übungshalle verlassen. Sie sind gut beraten, in jeder der vier Übungshallen zuerst alleine zu üben, damit Sie mit der Tastaturbelegung vertraut werden. Erst danach haben Sie eine Chance, gegen Ihren Lehrer zu gewinnen. Wenn Sie mit Ihren Übungen soweit sind, können Sie sich für das Kumite (Trainingskampf) entscheiden. Auch hier stehen Ihnen wieder drei Möglichkeiten zur Verfügung.

Sie können wählen zwischen:
Sankyu – am leichtesten
Ikkyu – schwieriger
Shodan – am schwierigsten

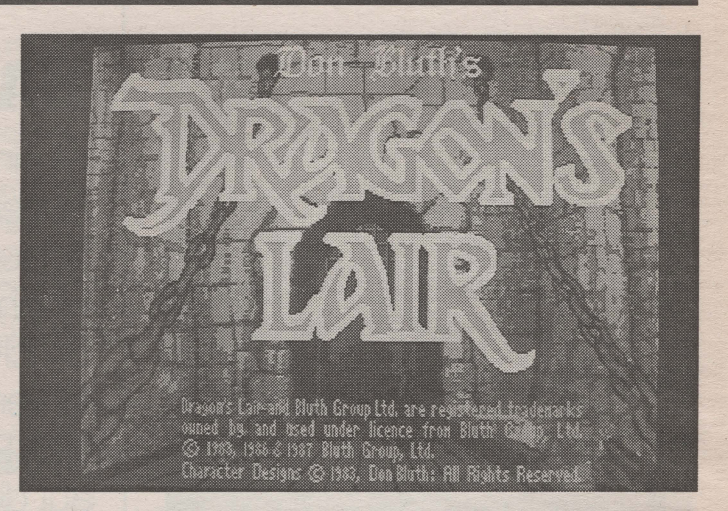
Im eigentlichen Kampf sehen Sie zwei Anzeigen. Eine zeigt Ihre gegenwärtige Ausdauer an, die andere zeigt Ihren gegenwärtigen Ki an. Ki ist die entscheidende Lebenskraft, die Sie ebenso wie Ihre Ausdauer ständig beachten müssen, um einen Kampf gewinnen zu können. Nach Abschluß eines Kumite können Sie zu Ihrem TOBIKO-SENSEI, Ihrem Lehrer, gehen, der Ihnen einen Kommentar zu Ihrer Leistung abgibt. Danach erfolgt Ihre Wahl, ob Sie weiter üben wollen oder an den Meisterschaften im Budokan teilnehmen. Entscheiden Sie sich für die Teilnahme an den Meisterschaften im Budokan, verlassen Sie den TOBIKO-RYU. Sie gelangen nun zum Budokan, dem Ort, an dem sich traditionell die besten Kämpfer in verschiedenen Kampfsportarten treffen, um hier den Meister im Budokan zu ermitteln. Um hier erfolgreich zu sein, muß man ein wahrer Könner in verschiedenen Kampfsportarten sein. Bevor Sie kämpfen, bekommen Sie verschiedene Informationen über Ihren Gegner. Nach diesen Informationen wählen Sie die Disziplin aus, in der Sie Ihrem Gegner entgegentreten. Sollten Sie wider Erwarten gegen Ihren Gegner unterliegen, kann der Budokan jederzeit verlassen werden und mit den Vorbereitungen auf den nächsten Fight begonnen werden. Die Gegner werden nach jedem gewonnenen Kampf besser.

Ihre Gegner üben sich auch in andern Kampfkünsten, die Sie nicht üben können, z. B. Tonfa, Shuriken usw. Sind Sie genügend gut vorbereitet, können Sie auch hier bestehen und zum Sieger in diesem Budokan werden. Neben VGA werden auch alle anderen gängigen Grafikarten unterstützt. Wenn Sie der Besitzer einer ADLib-Soundkarte sind, kommen Sie in den Genuß eines guten Sounds.

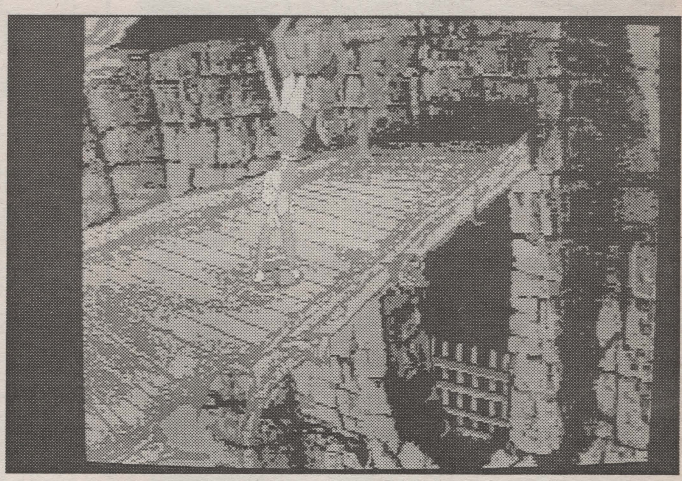
Die Anleitung zu diesem Spiel ist in deutsch geschrieben, so daß auch jene es spielen können, die der englischen Sprache nicht so mächtig sind. Ich finde, daß es das beste Spiel seiner Art ist. Es besticht durch seine hervorragende Animation und durch seine super Grafiken. Sie haben viele Möglichkeiten und es wird Sie fordern. Bravo ELECTRONIC ARTS. Also viel Spaß und gute Erfolge im Budokan.

J. Pöltz

Dragon's Lair

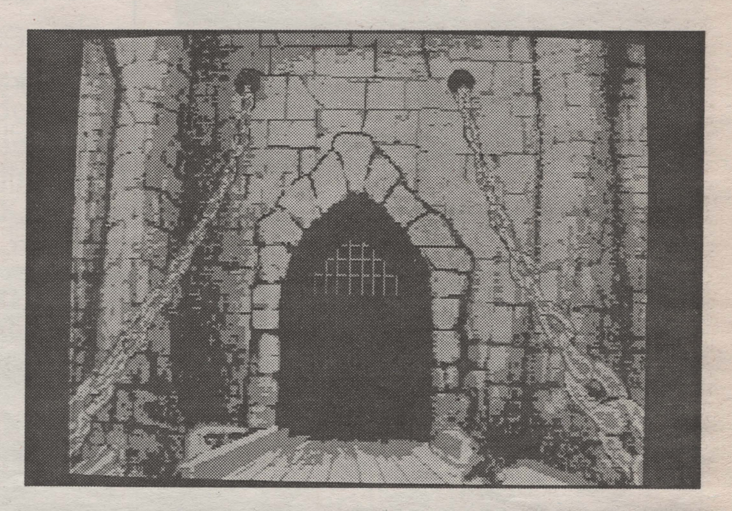


Bei DRAGON'S LAIR handelt es sich um ein interaktives Abenteuerspiel. Die Handlung läuft wie bei einem Zeichentrickfilm von selber ab. Der Spieler hat die Aufgabe, seine Spielfigur sicher durch die einzelnen Level zu bringen. Dies gelingt, indem man, während der „Film" abläuft, die richtige Tastenkombination drückt.



Findet man die logisch-richtige Kombination, verhält sich der Held im „Film" dementsprechend und überwindet die Hindernisse bzw. schlägt sich gegen allerlei Monster und Bösewichte.

Die Animation und Grafik von DRAGON'S LAIR ist hervorragend gelungen. Das Spiel wird auf 13 ! Disketten geliefert, läßt also eine geballte Ladung an Animation vermuten.



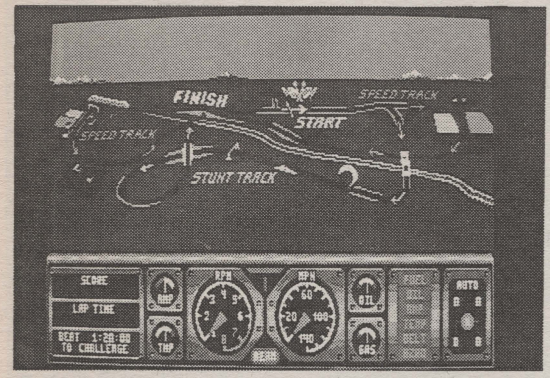
Wie es sich für ein Adventure gehört haben wir die Aufgabe übernommen, unsere geliebte Prinzessin zu befreien. Sie ist in einer finsteren, voller Gefahren lauernden Burg gefangen.

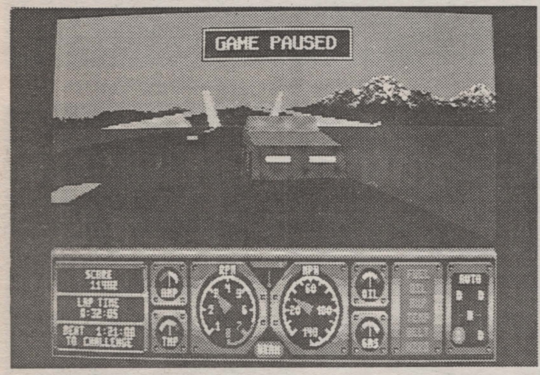
Auf dem Weg zu ihr sind viele Gefahren zu bestehen, dementsprechend oft muß man in den Spielablauf eingreifen.

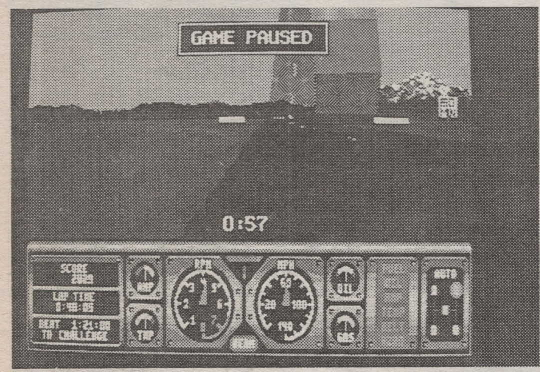


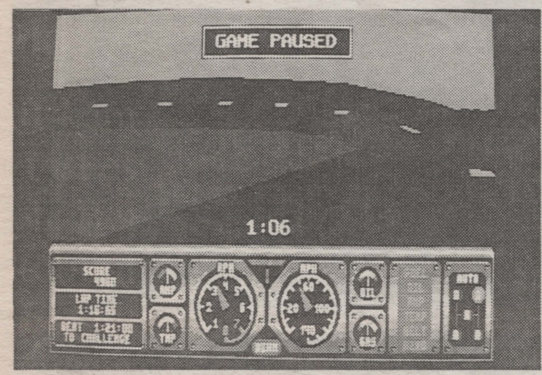
Das Spiel setzt eine EGA-Karte voraus. Sehr empfehlenswert ist ein AT-Rechner, ansonsten wird die Animation zu langsam und der Spielspaß geht verloren.

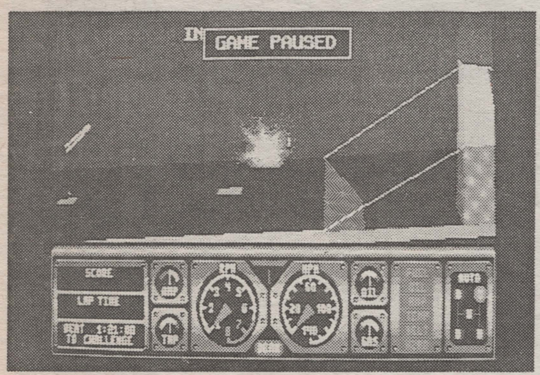
HARD DRIVIN











HARD DRIVIN

ist ein neuer Rennsimulator, der Sie nicht kalt lassen wird. Es gibt bei HARD DRIVIN zwei verschiedene Kurse, einen Stunt-Kurs und einen Hochgeschwindigkeitskurs. Sie müsen über Brücken springen oder durch eine Steilkurve fahren. Eine besondere Attraktion ist es durch den Looping zu fahren. Beim Fahren muß man auf die Geschwindigkeit und auch auf die Straße achten. Fährt man zu schnell in den Looping, wird man feststellen, daß einem das Fahrzeug von der Straße abkommt, man darf aber auch nicht zu langsam in den Looping fahren, sonst stürzt man ab. Beim Überspringen der Brücke gilt es auch die richtige Geschwindigkeit zu fahren, ist man nämlich zu schnell, zerbricht einem das Fahrzeug bei der Landung. Auch in der Steilkurve gilt es die Ideallinie und die Geschwindigkeit zu beachten. Sie werden bald feststellen, daß es gar nicht so leicht ist auf der Straße zu bleiben. Neben dem Beachten der Geschwindigkeit müssen Sie auch die Straße im Auge behalten, da Ihnen auch andere Fahrzeuge entgegenkommen. Sollten Sie von der Straße abkommen oder einen Zusammenstoß mit einem anderen Fahrzeug haben, können Sie die letzte Strecke Ihrer Fahrt in einer Aufzeichnung sehen.

Wenn Sie unter den besten Fahrern sind werden Sie gegen den PHANTOM PHOTON antreten, einen vom Computer gesteuerten Fahrer.

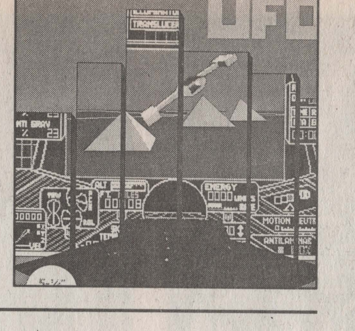
Sie können wählen, ob Sie selbst schalten möchten oder das Automatikgetriebe bevorzugen.

HARD DRIVIN ist ein sehr interessantes Spiel mit einer tollen 3-D-Grafik, das mit einer deutschen Anleitung geliefert wird.

Spiele-Software

Anzeige

NEU! UFO



Bestell-Nr. K1273
Nur DM 119,–

Abenteuer-Spiele

The Bard's Tale I	K1256	34,95 DM
The Bard's Tale II	K1028	79,95 DM
Hero's Quest	K1122	134,95 DM
Hillsfar	K1125	89,-- DM
Indiana Jones	K1127	89,-- DM
Kings Quest Triple Pack (1-3)	K1142	84,95 DM
Kings Quest IV	K1144	119,95 DM
Leisure Suit Larry I	K1148	64,95 DM
Leisure Suit Larry II	K1149	89,95 DM
Leisure Suit Larry III	K1150	134,95 DM
Leagacy of Ancients	K1151	34,95 DM
Manhunter I	K1157	64,90 DM
Manhunter II	K1158	99,95 DM
Maniac Mansion	K1159	79,95 DM
Murder in Venice	K1171	84,95 DM
Police Quest I	K1189	64,95 DM
Police Quest II	K1190	84,95 DM
Prophecy	K1193	84,95 DM
Space Quest I	K1231	64,95 DM
Space Quest II	K1232	74,95 DM
Space Quest III	K1233	109,95 DM
Times of Lore	K1268	89,00 DM
Ultima Trilogy (1-3)	K1274	79,95 DM
Weird Dreams	K1287	89,-- DM
Zak McKracken	K1296	89,-- DM

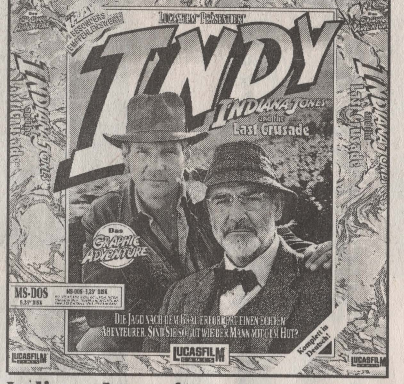
Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:Spiele:

Asterix Operation Hinkelstein	K1019	84,95 DM
Beverly Hills Cop	K1034	84,95 DM
Block Out	K1038	89,-- DM
Budokan	K1045	89,-- DM
EAST VS WEST	K1081	89,-- DM
Falcon F-16 EGA	K1091	119,95 DM
Football Manager II - Paket	K1102	59,95 DM
Hawaiian Odyssey Scenery Adv.	K1121	54,95 DM
Life & Death	K1152	89,-- DM
Star Treck V	K1238	99,-- DM
Test Drive II – The Duel	K1254	84,95 DM
The Cycles	K1257	84,95 DM

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Postkarte in der Heftmitte.

Anzeige

Spiele-Hits



Indiana Jones dt.
Bestell-Nr. K1127 **DM 89,–**



Hero's Quest (Sierra)
Bestell-Nr. K1122 **DM 134,95**



Flight Simulator 4.0
Bestell-Nr. K1100 **DM 149,–**





Leisure Suit Larry III
Bestell-Nr. K1150 **DM 134,95**



Die Softwarezeitschrift auf Diskette

Weitere Infos und Bestellungen (mit Postkarte im Heft) bei:

Verlag Simon
D-E-R Softwareversand A. Hirtz
Daimlerstraße 24
D-7900 Ulm

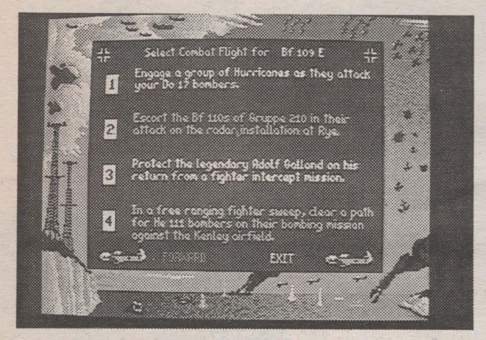
Telefon (0731) 40180-63
Telefax (0731) 40190-65

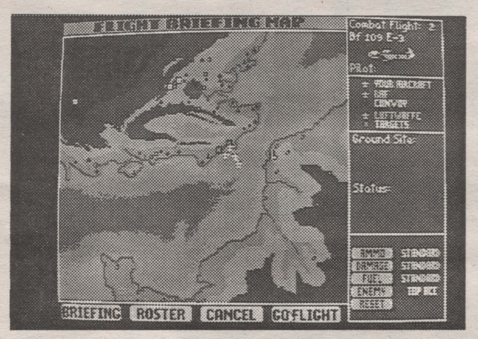
Spiele-Software

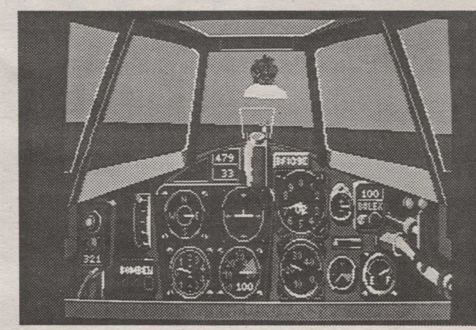


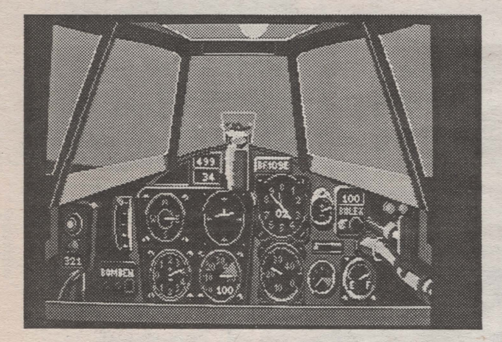
Their Finest Hour

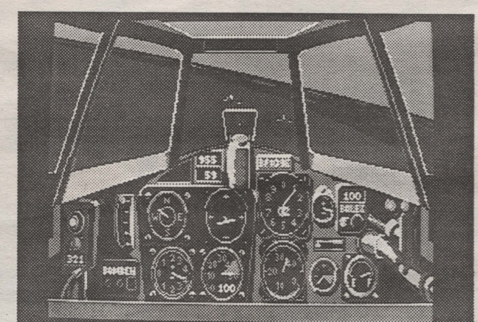


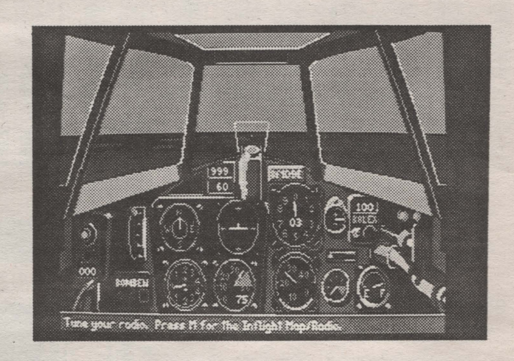










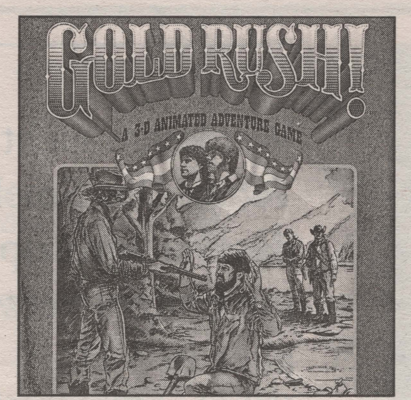


Eine Flugsimulation der Spitzenklasse . . .

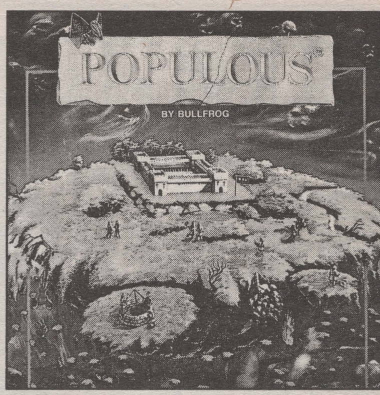
. . . präsentiert uns LUCASFILM mit „THEIR FINEST HOUR – the Battle of Britain“. In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle eines deutschen oder englischen Piloten in aufregenden und spannungsgeladenen Luftkämpfen. Besonders hervorheben muß man bei diesem Spiel die schnelle und detailreiche Grafik. Wenn in diesem Spiel von einem Luftkampf die Rede ist, dann wird auch ein Luftkampf gemeint: Man fliegt nicht gegen ein oder zwei feindliche Flugzeuge, sondern gegen ganze Staffeln oder Bomber.
Man kann sich die verschiedensten Missionen auswählen. Als Jagdflieger ein Bombergeschwader angreifen, eigene Bomber eskortieren, Angriff eines Depots und und und . . .
Besitzt man eine ADLib-Soundkarte wird die Dramatik noch erhöht. Motorendröhnen und Schußgeräusche erhöhen den Spielspaß ungemein.

Spiele-Software

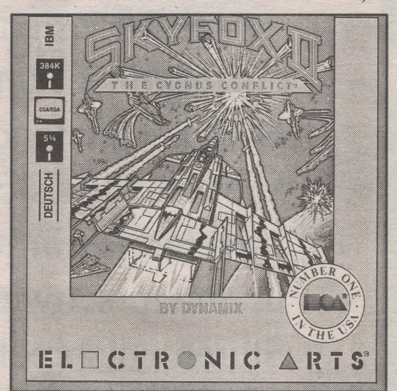
Spiele-Hits zu Sonderpreisen



Goldrush
Bestell-Nr. K1306 Nur DM 64,95



Populous
Bestell-Nr. K1307 Nur DM 89,–



Skyfox II
Bestell-Nr. K1228 Nur DM 34,95



The Bard's Tale I
Bestell-Nr. K1256 Nur DM 34,95



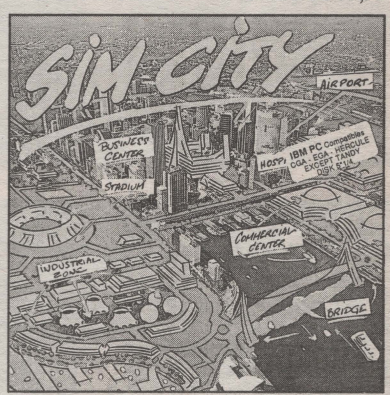
Arcticfox
Bestell-Nr. K1016 Nur DM 34,95



Ultima Trilogy 1-3
Bestell-Nr. K1274 Nur DM 79,95



KULT
Bestell-Nr. K1239 Nur DM 74,95



SIM CITY
Bestell-Nr. K1226 Nur DM 79,95

Weitere Infos und Bestellungen (mit Postkarte im Heft) an:

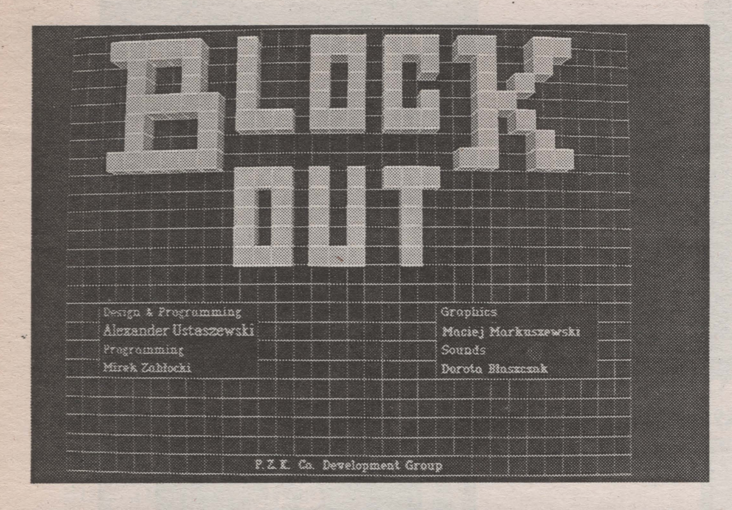


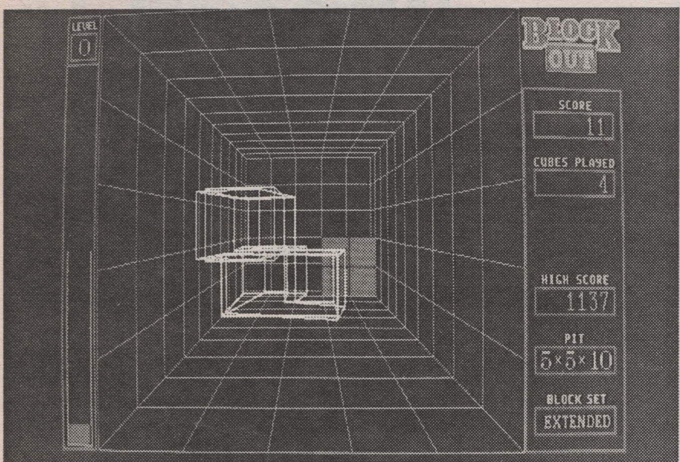
D-E-R Software A. Hirtz
Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm

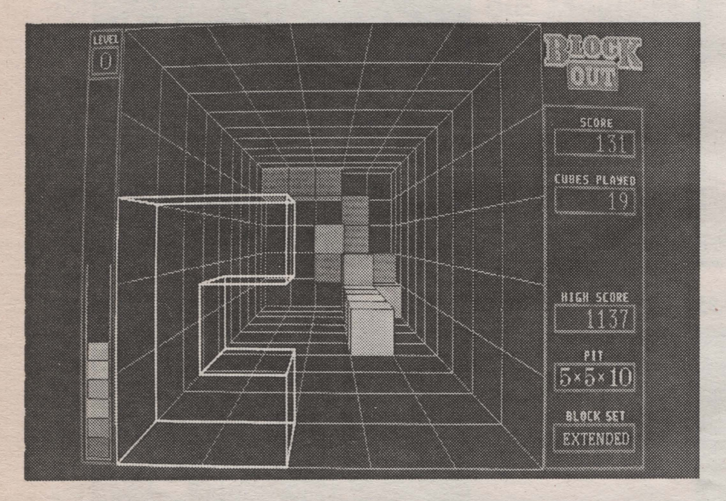
Telefon (0731) 4018063
Telefax 0731-4018065

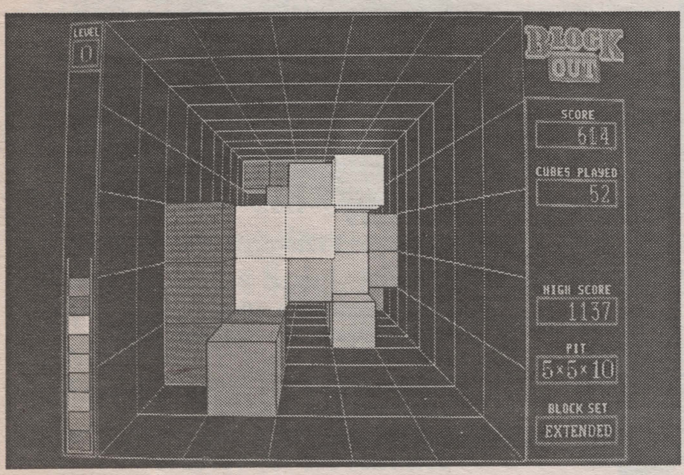
Telefon aus:
Österreich 060-731-4018063
Schweiz 0049-731-4018063

BLOCK OUT









Wer kennt nicht den Spieleknüller Tetris. Das Spiel Block Out greift das Spielprinzip von Tetris auf, nur um einiges verzwickter, und das alles in 3-D.

Wie bei Tetris gilt es Steine mit den verschiedensten Formen in ein Feld einzuordnen, und zwar so, daß der Boden vollständig ausgefüllt wird. Dies erweist sich in den leichteren Leveln als einfach, spielt man aber in einem schweren Level, sind die Steine entsprechend schwer gestaltet, so daß es einem nicht leicht gemacht wird seine Aufgabe zu erfüllen.

Den Reiz des Spiels macht die 3-D-Vektorgrafik aus. Wir sehen die Steine von oben. Auf Ihrem Weg auf den Boden können wir Sie in jede beliebige Richtung drehen und wenden oder auf den Kopf stellen. So können wir Ihnen jede erdenkliche Position auf dem Feld zuordnen. Gelingt es uns nicht, die Steine flächenfüllend abzulegen, stapeln Sie sich und der Handlungsraum wird enger.

Dieses Strategie- und Denkspiel zählt mit Sicherheit zur Spitzenklasse unter den Spielen. Das Spielprinzip ist einfach, garantiert aber langen Spielspaß.

Anleitungen

Deutsche Anleitung zu PC-File III

Bevor Sie mit PC-FILE anfangen können, müssen Sie das Laufwerk angeben, in dem sich die PC-FILE-Diskette befindet. Jetzt erscheint der Cursor zwischen zwei „Pfeilen“, wo Sie den Namen Ihrer Datei angeben sollen (oder wenn schon eine Datei existiert, bewegen Sie den Cursor dorthin). Nennen Sie diese Datei PROBE1 und drücken <F10>.

Mitten auf dem Bildschirm erscheint die Meldung:
„PROBE1 is a new file“ = PROBE1 ist eine neue Datei.
„Do you want to define it“ = Möchten Sie diese Datei erstellen.

Drücken Sie bitte <ENTER> und es erscheinen viele Klammern auf dem Bildschirm. Über jeder Reihe dieser Klammern steht entweder FIELD NAME oder LENGHT.

FIELD NAME = Eingabefeldname
LENGHT = Länge des Eingabefeldes

Das alles dient dazu, eine Eingabemaske für Ihre Datei zu erstellen. Da wir ein „Versuchskaninchen“ für das Erklären der später folgenden Funktionen brauchen, schlage ich vor, daß aus PROBE1 eine Adressenverwaltung entstehen soll.

Tippen Sie jetzt folgendes in die von mir genannten Felder ein:

FIELD NAME	LENGHT
[name]	[15]
[vorname]	[15]
[straße/nr]	[25]
[plz/ort]	[25]
[vorwahl/tel]	[12]
[bemerkung]	[45]

Falls alles wie oben angezeigt ausgefüllt ist, drücken Sie <F10> und alles erscheint noch einmal. Sollten Sie etwas falsch geschrieben haben, so können Sie es noch verbessern und wieder <F10> drücken. Das Laufwerk arbeitet . . .

Jetzt sehen Sie das HAUPTMENÜ:

F1 ADD	– Add a record	= Einen Eintrag speichern.
F2 MOD	– Modify a record	= Einen Eintrag ändern.
F3 DEL	– Delete a record	= Einen Eintrag löschen.
F4 DIS	– Display a record	= Einen Eintrag auflisten.
F5 FIN	– Find a record	= Einen Eintrag finden.
F6 LIS	– List or clone	= Einen Eintrag ausdrucken.
F7 SOR	– Sort the index	=
F8 UTI	– Utilities	= Dateien-Utilities.
F9 NAM	– Alter fiels name or mask	= Globale Umbenennung.
GLO	– Global update or delette	= Alles unbenennen oder löschen.
KEY	– Set up the smart key	= Tastenbelegung.
END	– End or change database	= Beenden von PC-FILE oder wechseln zu anderer Datei (falls vorhanden).

Ganz unten steht noch: „Await your command“ = Erwarte Ihren Befehl.

Wählen Sie bitte <F1> und jetzt ist die vorhin erstellte Eingabemaske zu sehen. Nun können die Eingabefelder ausgefüllt werden und die Taste <F10> gedrückt.
Bitte füllen Sie die Eingabemaske nach meinen Angaben aus, damit alles später wie geplant weiterlaufen kann.

Hier ist ein Muster, das Sie kopieren sollen:

name	»müller «
vorname	»karl «
straße/nr	»ibmstraße 70 «
plz/ort	»5000 köln «
vorwahl/tel	»0221/55241 «
bemerkung	»besitzt einen IBM PS/2 modell 70

Wieder <ENTER> betätigen und die Klammern verschwinden, dafür erscheint die Meldung

„Is it OK? Y, N, or X (to stop asking)“

Sie sollen nur Y angeben wenn alles richtig ist, N wenn etwas noch verbessert werden muß und X wenn der Computer aufhören soll, immer Bestätigungen zu verlangen. Was X angeht, würde ich diese Funktion für längere Zeit vergessen, da diese nur von den erfahrenen PC-FILE-Benutzern benützt werden sollte (aber auch die benutzen diese Funktion nicht).
Haben Sie alles richtig (vergleichen Sie es mit meinen Angaben) ausgefüllt, so geben Sie bitte <Y> ein und <ENTER>. Es erscheint eine neue Eingabemaske.

Bitte füllen Sie diese mit folgenden Angaben aus:

name	»otto «
vorname	»heinz «
straße/nr	»an der müllheide 7 «
plz/ort	»5000 köln «
vorwahl/tel	»0221/68000 «
bemerkung	»besitzt einen VC20 «

Damit haben wir die Versuchsdatei mit zwei Einträgen fertig. Jetzt wie vorher <Y> und <ENTER>; es kommt die neue Eingabemaske und <F10>. So kommen Sie wieder ins Hauptmenü!
Somit habe ich Ihnen die Funktion (F1) = Speichern erklärt und möchte die Funktion (F2) erklären.
Sie drücken <F2> und unter dem Hauptmenü erscheint die Meldung: „KEY or #n,*,+,–,++,—,/“. Betätigen Sie nun zweimal die <+> Taste, damit eine Tabelle sichtbar wird, auf der sich alle Einträge befinden. Falls Sie jetzt an einem Eintrag etwas verändern möchten (z. B. Herr Müller hat seinen IBM gegen C64 inkl. Datasette getauscht), so geben Sie jetzt den Namen des Eintrags an. In unserem Fall brauchen Sie nur den ersten Buchstaben des Namens anzugeben, da der andere Eintrag sowieso mit einem o anfängt.
Es erscheint die ganze ausgefüllte Eingabemaske und Sie dürfen Ihre Daten auf den neuesten Stand bringen.
Sobald Sie damit fertig sind, einfach die <F10> Taste drücken, und wieder sehen Sie die Meldung „KEY or +,–,—, usw.“ Sie können entweder einen anderen Eintrag ändern oder mit <ENTER> in das Hauptmenü gelangen. Sie haben die Wahl.

[F3] – (Del a record) ist die nächste Funktion, mit der ich Sie beschäftigen sollte.
Ich werde Ihnen auch hier alles genau erklären, da Sie auch dieses nachmachen sollen. VORSICHT: diese Funktion löscht Einträge! Nachdem Sie <F3> gedrückt haben, erscheint in Zeile Z4 ein Eingabefeld mit einigen etwas ungewöhnlichen Zeichen. Tippen Sie in das Eingabefeld zweimal das + Zeichen (also ++) und <ENTER>. Es folgt eine Tabelle mit zwei Einträgen und der Meldung „***end of file*** = Ende der Datei.
Unten kommt das Eingabefeld von vorhin zum Vorschein. Geben Sie <müller> ein und auf dem Bildschirm erscheinen alle Daten (Adresse, Telefon usw.) zu dem Namen Müller.
In der untersten Zeile wird von Ihnen ein Befehl mit der Meldung „Type DELETE or KEEP“ gefordert.

DELETE steht für das Löschen!
KEEP steht für das „Behalten“ des Eintrages.

Da wir die beiden Einträge ja noch brauchen werden, bietet es sich an, von dem Befehl DELETE keinen Gebrauch zu machen. Drücken Sie jetzt einfach <ENTER>, da der Befehl KEEP schon voreingestellt ist. Betätigen Sie noch einmal die <ENTER> Taste, um in das Hauptmenü zu gelangen.

Das war so ziemlich alles, was das Löschen der Einträge angeht. Sie lernen etwas später, wie man ganze Dateien löscht (nur falls Sie es vergessen haben sollten: PROBE1 ist eine Datei und MÜLLER oder OTTO ein Eintrag).

Anleitungen

[F4] – (Display a record) ist eine nicht gerade sehr geistreiche Funktion. Aber was soll's, ich muß ja alles erklären. Drücken Sie bitte die <F4> Taste und in der untersten Zeile erscheint die Meldung „KEY or ++ + — ...". Geben Sie eines dieser Zeichen an, so erscheint eine Tabelle wie bei der Löschfunktion. Dann brauchen Sie nur noch den Namen der Person anzugeben und es erscheint alles was zu dem Namen MÜLLER gehört. Dieses war nur ein Beispiel. Es wird jeweils nur nach dem ersten Eintragsfeld gesucht. Es erscheint auch jetzt eine Meldung:

„Press (ESC) to abord." = ESC drücken um zu beenden!

Sollten Sie nicht das erste Eingabefeld (in unserem Fall ist es <NAME>) benutzt haben, sondern ein anderes, so erscheint die Fehlermeldung:

„name: = ... not found. Press ENTER". Es wurde z. B. die genannte Straße nicht gefunden, da das erste Eingabefeld name ist.

Um wieder ins Hauptmenü zu gelangen, betätigen Sie zweimal <ENTER>. Sie werden mir doch auch Recht geben, wenn ich sage, daß diese Funktion nicht zu den Stärken von PC-FILE gehört. Aber wir wollen ja nicht so sein; nobody is perfect, oder?

[F5] – (Find a record) ist DIE Suchfunktion. Es wird nach jedem nur existierenden Eingabefeld gesucht!
Sobald Sie von der [F5]Taste Gebrauch gemacht haben, ändert sich der Bildschirminhalt:
Oben rechts befindet sich die Eingabemaske der Datei (also PROBE1), in der rechten Ecke steht die Abkürzung für die aktuelle Funktion (FIN) und in der untersten Zeile eine Meldung:

„Field for search".

Dort sollen Sie nun das Eingabefeld angeben, nach dem gesucht werden soll. Ich schlage vor, wir benützen das Eingabefeld <name> als „Suchfeld". Tippen Sie bitte name ein und anschließend <ENTER>. Jetzt hat sich nur wenig getan:

Ein Pfeil zeigt auf name und unten hat sich die Meldung geändert. Geben Sie jetzt bitte Müller an und es erscheint der ganze Eintrag zum Namen Müller. Etwas wäre da doch noch zu sagen: Es ist egal, ob Sie den Namen, die Straße oder sonstiges klein oder groß schreiben, da das Programm sowieso alles in Großbuchstaben umwandelt. Das ermöglicht sogar den Einsatz von PC-FILE in einem kleineren Betrieb! Aber damit ist nicht Schluß: Unten hat sich die Meldung auch geändert.

„Continue, Stop, Modify or Delete?"
Weitermachen, Stop, Ändern oder Löschen;

[Continue] = Falls mehrere Einträge mit denselben Namen vorhanden sind, so werden diese mit der Funktion CONTINUE auch angezeigt. Dabei wird der erste Eintrag immer überdeckt.
[STOP] = Anhalten des Ablaufes bzw. Rückkehr zum Menü.
[MODIFY] = Es kann der aktuelle Eintrag geändert werden, z. B. Herr Müller hat seinen IBM gegen Commodore 64 mit Datasette getauscht. Dazu aktivieren Sie diese Funktion und die Eingabemaske erscheint so wie bei der Funktion <F1>, jedoch schon mit Informationen gefüllt. Sonst wird alles so wie bei <F1> (Add a record) gemacht.
[DELETE] = Damit können Sie die Einträge löschen. Aber seien Sie mit dieser Funktion vorsichtig, da ich schon selber auch einige Überraschungen erleben mußte!

Um weiterzumachen drücken Sie das <C> und dann <ENTER>, so kommen Sie ins Hauptmenü zurück.

[F6] – Es handelt sich um eine Funktion, die Ihnen erlaubt, Einträge auf einen Drucker auszudrucken. Es werden nicht alle Eingabefelder ausgedruckt, sondern nur die von Ihnen ausgewählten (z. B. Name, Straße/Nr. usw.).

[F8] – Hinter der Funktion <F8> verbergen sich acht andere Funktionen: „DATABASES UTILITIES":

1. Copy (backup a database) = Es wird eine Kopie der Datei angefertigt.
2. Rename a database = Eine Datei wird umbenannt.
3. Delete a database = Löschen einer Datei.
4. Delete a report format = Es wird gelöscht.
5. Export a database = „Export" einer Datei.
6. Inport a database = „Import" einer Datei zu PC-FILE.
7. Merge database = Es werden zwei Dateien verbunden.
8. Return zu PC-FILE = Rückkehr zum Hauptmenü.

Auch hier möchte ich am Anfang anfangen: [F1]!

[F1] – Aktivieren Sie dieses, so wird erstmals ein Zusatzprogramm (UTIL.EXE) geladen und anschließend erscheint in Zeile 24 „Which drive has data to be copied" = Von welchem Laufwerk soll die Datei kopiert werden.
Geben Sie den Laufwerkbuchstaben an, in dem sich die Dateien befinden (in unserem Fall handelt es sich um das Laufwerk, wo die PC-FILE-Diskette sich befindet).
Jetzt werden Ihnen alle Dateien angezeigt, die sich im genannten Massenspeicher befinden. Sie suchen sich die Datei, die Sie kopieren möchten, mit Hilfe der Cursorsteuertasten heraus und drücken <F10>. Jetzt haben Sie erst einmal die richtige Datei.
In Zeile 24 ändert sich die Meldung in:

„Copy to which drive" = In welches Laufwerk soll kopiert werden?

Hier geben Sie den Laufwerkbuchstaben an, in den die Datei kopiert werden soll. Ich schlage vor, daß Sie am Anfang in das Laufwerk eine Leerdiskette einsetzen <ENTER>. Es wird jetzt der Name für die kopierte Datei verlangt (Name for output database). Geben Sie diesen an und drücken danach <ENTER>: Es wird kopiert!

Nach dem Kopiervorgang erhalten Sie die Meldung „Press (ENTER)" = Es soll <ENTER> gedruckt werden, um ins Hauptmenü zu gelangen.

[F2] – (Rename a database) Es kann eine Datei umbenannt werden; z. B. die Einträge AKTUELL werden im nächsten Jahr zu EINT1989 umbenannt. Der Bildschirminhalt sieht folgendermaßen aus:

DATABASE RENAME = Datei umbenennen
Press (ESC) to cencel = <ESC> um abzubrechen
Which drive has file to rename? = In welchem Laufwerk befindet sich die Datei, die umbenannt werden soll?

Geben Sie das richtige Laufwerk an und drücken <ENTER>. Jetzt werden alle Dateien angezeigt und Sie sollen die richtige mit den Cursorsteuertasten und <F10> heraussuchen.
Nachdem dieses geschehen ist, werden Sie mit „Enter the new name" aufgefordert, den neuen Namen für die Datei zu nennen. Sollten Sie denselben Namen benutzt haben, so erhalten Sie die Fehlermeldung „/dateiname/ ALREADY EXISTS Press (ENTER)".
Mit <ENTER> gelangen Sie, na ja, Sie wissen ja jetzt schon wohin.

[F3] – (Delete a database) ist die Funktion, mit der Sie ganze Dateien löschen können (z. B. alle Einträge von PROBE1).
Sie benutzen die <ESC> Taste um die Funktion abzubrechen, falls Sie einen Fehler gemacht haben. Un nun zu der Funktion:

Sie sehen zuerst in der untersten Zeile die Anfrage:

„Which drive has file to delette?" = In welchem Laufwerk befindet sich die Diskette mit der Datei die gelöscht werden soll?

Einfach den richtigen Laufwerkbuchstaben angeben und mit <ENTER> „bestätigen", so daß jetzt alle Dateien auf der z. B. Diskette im Laufwerk B auf dem Bildschirm angezeigt werden. Sie suchen sich wie in der vorherigen Funktion eine aus und drücken <F10>. Jetzt wird gelöscht!
Anschließend erhalten Sie eine Meldung, die Ihnen bekanntgibt, welche Files gelöscht worden sind (z. B. PROBE1.DAT und PROBE1.DTA).
Sie werden auch aufgefordert, die <ENTER> Taste zu drücken, damit es weiter im Programm vorangehen kann. Sie sind wieder im . . . genau, im Hauptmenü.

[F4)] – (Delete a report format) ist die Funktion für das Löschen von erstellten „Eingabemasken" (die mit Daten gefüllt sind). Sie gehen hierbei genauso vor wie bei den Funktionen 2 – (Rename a database) und 3 – (Delete a database), da sich da in der Bedienung nichts verändert hat. Übrigens, diese Funktion würde ich vergessen, da sie ja doch sehr mangelhaft ist und normalerweise wird diese nur selten angewendet.

[F5] – (Export a database) erlaubt Ihnen das „Exportieren" von Dateien in andere Programme, die geeignet sind, Dateien anzunehmen.
Auch diesmal bleibt Ihnen die Frage nach dem Laufwerk mit der richtigen

Anleitungen

Datei nicht erspart. Danach sieht der Bildschirminhalt folgendermaßen aus:

Export to which format?
M) MailMerge or WORD
V) VisiCalc
C) PC-Calc
D) DIF
T) Text editor
Select M, V, C, D or T

Es werden verschiedene Programme oder sagen wir besser Programmarten aufgeführt. Dabei handelt es sich nicht um einzelne Programme, sondern um die Art wie das Programm die Daten auf die Diskette „schreibt". Bei „T" (Text editor) zum Beispiel, sind alle Programme gemeint, die ihre Daten in ASCII-code bearbeiten. Das sind meistens Textverarbeitungsprogramme. Sie sehen das vielleicht auch an „V" und „C"; es handelt sich um Tabellenkalkulationsprogramme, die ihre Daten nicht in ASCII-code speichern, sondern in einer eigenen.
Um Ihnen das etwas besser klarzumachen, wählen Sie bitte [T] und drücken anschließend die <ENTER> Taste.
„Which drive for output file" ist die Meldung, die Sie erhalten werden. Diese bedeutet:

In welches Laufwerk soll die umgewandelte Datei geschrieben werden?

Geben Sie ein Laufwerk an und auf dem Bildschirm erscheint:

„PROBE1.TXT is created" und in Zeile 24
„L)List S)Sort F)File E)Export Q)Quit"

Die Datei PROBE1.TXT kann jetzt auch mit EDLIN gelesen werden!

L) List = Die Eingabemaske der aktuellen Datei wird angezeigt. Zusätzlich ist auch die Länge der Eingabefelder angegeben:
z. B. name: 15 = der Name einer Person darf bis zu 15 Zeichen betragen.

In der letzten Zeile sehen Sie:

„Colum = 0 Field to list or action"

Hiermit ist es möglich, z. B. ein Eingabefeld voll von Namen anzuzeigen:

name:
otto
müller

Man kann dieses als die Erweiterung der Funktion [F4] (List a record) betrachten.

S) Sort = Daten werden mit Hilfe der Funktion SORT geordnet. Diese Funktion ist leider sehr mangelhaft, also fast unbrauchbar. Dafür gibt es eine Funktion, auf die wir etwas später stoßen werden, die diese ersetzt und auch funktioniert.

F) File = FILE bringt Sie zurück in das Hauptmenü von PC-FILE.

Q) Quit = Sie verlassen das Programm ganz, so daß Sie sich unter PC/MS-DOS befinden. Dazu sollte die Systemdiskette im Laufwerk A sein, sonst wird dieses durch eine Fehlermeldung gefordert.
E) Export wiederholt die Funktion noch einmal (selbstverständlich mit einer anderen Datei).

[6] – (Import a database) funktioniert eigentlich genauso wie EXPORT A DATABASE, jedoch mit dem Unterschied, daß die Zusatzfunktionen S, L, F und Q nicht vorhanden sind.

Zuerst werden Sie nach dem Laufwerk gefragt, in dem sich die Datei, die importiert werden soll, befindet. Zu Probezwecken schlage ich vor, daß eine kurze Textdatei benützt wird. Haben Sie den Laufwerkbuchstaben angegeben und mit <ENTER> bestätigt, so bekommen Sie alle Dateien, die sich auf der genannten Diskette (Festplatte, Streamer usw.) befinden, zu sehen. Dazu erscheint auch ein Eingabefeld („Name of input file"), worin Sie die Datei nennen sollen, die zu PC-FILE importiert wird. Sobald dieses geschehen ist, werden Sie mit der Meldung „Which drive has the database definition" nach dem Laufwerk gefragt, in dem sich die PC-FILE-Diskette befindet. Geben Sie das richtige Laufwerk an und Sie können sich in kürzester Zeit die Datei unter PC-FILE mit den Funktionen [F4] und [F5] ansehen.
Sobald Sie PROBE1 als die Datei benutzt haben, in die „kopiert" werden soll, werden Sie eine Enttäuschung erleben:

Nur einige Wörter aus der Textdatei befinden sich unter PROBE1.

Das liegt ganz einfach daran, daß die Eingabefelder der Eingabemaske von PROBE1 nur wenige Zeichen zulassen.
Falls Sie den Wunsch haben, Texte mit PC-FILE zu verwalten, so geben Sie (wenn Sie eine neue Eingabemaske vorbereiten) bei LENGTH nicht 40 oder 60 an, sondern etwas mehr: sagen wir mal 100? Nun können Sie einen längeren Text unter PC-FILE verwalten und importieren. Beachten Sie aber, daß der importierte Text immer in der aktuellen Datei abgelagert wird. Das heißt also, daß Sie z. B. die Datei TEXTE1989 wählen anstatt von PROBE1. Falls Sie mit einer anderen Datei (als die Datei, wo die Texte gespeichert werden) arbeiten und schnell einen Text importieren möchten, so braucht man nicht PC-FILE zu verlassen, sondern mit der Funktion (END) (wird etwas später erklärt) die Datei wechseln.
Das war das, was ich zu Import/Export sagen wollte.
Auf hochdeutsch:

Nun die nächste Funktion!

[7] – (Merge 2 databases) Es handelt sich um eine sehr interessante Funktion, die es ermöglicht, daß zwei Dateien zusammengebunden werden, so daß aus z. B. PROBE1 und PROBE2 die Datei PROBE1 entsteht.
Dazu sieht der Bildschirminhalt folgendermaßen aus:

MERGE DATABASES Press (ESC) to cencel = <ESC> um abzubrechen

Waht drive has file to merge into
Hier geben Sie das Laufwerk an, in dem sich die Datei befindet, in die „hineinkopiert" werden soll. Jetzt erscheinen auf Ihrem Bildschirm alle Dateien in diesem Laufwerk und Sie wählen die richtige aus.
Die Meldung in Zeile 24 wandelt sich in
„Which drive has 2nd database" um.
Man fragt Sie nach dem Laufwerk, worin sich die zweite Datei befindet. Auch jetzt bekommen Sie alle Dateien in diesem Massenspeicher zu sehen. Und wieder dürfen Sie die richtige auswählen.
Nachdem Sie das hinter sich haben, erhalten Sie die Meldungen:

Locating last record in (Dateiname)
Append starts at no. (Nummer)
Appendin has begun . . .
Merge completed successfully
(Nummer) records were copied across
Building new Index . . .

Sie drücken die <ENTER> Taste, um das Programm fortzusetzen.
Nun erhalten Sie eine erfreuliche Meldung:

„Index created successfully"

was bedeutet, daß die Dateien zusammengebunden worden sind. Und wieder muß <ENTER> betätigt werden, um das Programm weiterzumachen . . .

Sollte am Anfang bei Ihnen die Fehlermeldung

„Dababases are incompatible"

(Dababases ist nur ein kleiner Schreibfehler des Autors [Jim Button]; es soll natürlich databases heißen) erscheinen, so sind die beiden Daten ungleich.

Ein Beispiel:

PROBE 7	PROBE 1
name:	name:
vorname:	vornahme:
straße-nr:	straße/nr.
tel:	vorwahl/tel.:
EDV?:	plz/ort:
alter:	bemerkung:

Die Dateien PROBE7 und PROBE1 können nicht verbunden werden, da ihre Eingabemasken ungleich sind!
[8] – (Return to PC-FILE program) bedeutet nicht mehr oder weniger als die Rückkehr in das PC-FILE-Hauptmenü.

[9] – (Quit processing) ist eine Funktion, mit der Sie PC-FILE ganz verlassen. Zuvor müssen Sie Ihren Aufruf aber noch bestätigen, indem Sie auf die Meldung

„Do you want to Quit? (Y/N)"

antworten.



Anleitungen

Dabei gilt ein <Y> für das Verlassen von PC-FILE und ein <N> für die Rückkehr in das Utilitymenü.

Damit wäre die Funktion [F8] (UTILITIES) beendet und wir können wieder die folgende Funktion bearbeiten. Wir nähern uns dem Ende zu!

[F9] – (Alter field name or mask) ist eine sehr nützliche Funktion, die die Möglichkeit eröffnet, eine Eingabemaske oder ein Eingabefeld zu ändern.

Ein Beispiel aus der Datei PROBE1:
name
vorname

Falls mehrere Personen Zugriff zu der Datei PROBE1 haben sollen, so sollte man sich vielleicht mit dem Begriff name etwas klarer ausdrücken. Anstatt von NAME als Eingabefeld NACHNAME benützen. Um dieses zu vollbringen, betätigen Sie die <ENTER> Taste und der Bildschirminhalt auf Ihrem Monitor ändert sich.

name
vorname
straße/nr
plz/ort
vorwahl/tel
bemerkung

Which name to change (= Welcher Name soll geändert werden?)

Tippen Sie jetzt name ein und bestätigen es mit der <ENTER> Taste. Darauf ändern sich auch die drei untersten Zeilen:

New name (Neuen Namen eingeben)
Edit mask (Erklärung s. u.)
Enter data.Press (F10) wehn complete.

Was EDIT MASK angeht, so geben Sie dort den Namen der Datei, deren Eingabemaske geändert werden soll. Aber ich möchte Ihnen diese Funktion mit Hilfe der Änderung eines Engabefeldes erklären, deshalb lassen wir diese Funktion außer acht.

Tippen Sie in das erste Eingabefeld vorname ein und drücken <F10> und anschließend zweimal die <ENTER> Taste.

Nun können Sie das Ergebnis betrachten.

Sie drücken <ENTER> um zu verlassen oder ändern wie beschrieben eine Eingabemaske oder ein anderes Eingabefeld.

[GLO] – (Global update or delette) ist eine Funktion, die nur in den seltensten Fällen angewendet werden sollte, da ich bei (UPDATE) einige böse Überraschungen erleben durfte.

Um die Funktion zu starten, tippen Sie GLO ein, drücken <ENTER>. Der Bildschirminhalt wird gelöscht und in Zeile 24 sehen Sie die Abfragemeldung

„Update or Delette (U or D)" = „Ändern oder löschen"

[U] kann ich Ihnen nicht beschreiben, weil mein Computer immer kurz vor dem Abschluß der Funktion abstürzte und ich ihn neu booten mußte.

[D] löscht Ihre Daten, und um genauer zu sein, es löscht jeweils ein Eingabefeld.

Es erscheint die Eingabemaske der aktuellen Datei mit der Meldung

„Field to match on"

Dort geben Sie jetzt VORNAME ein und bestätigen es, wie Sie es schon immer getan haben, mit der <ENTER> Taste.

Sobald die nächste Meldung erscheint, drücken Sie bitte <F10> und es erscheint der erste Eintrag.

Unten sehen Sie eine Meldung:

delete? Y, N or X (to stop asking)

Sie drücken <Y> falls gelöscht werden soll, <N> wenn es nicht der Fall ist und <X> um die Fragen abzustellen.

Geben Sie bitte an dieser Stelle <Y> ein und es wird gelöscht. Nun wird Ihnen auch der zweite Eintrag von PROBE1 gezeigt und auch hier sollen Sie die <Y> Taste betätigen; zweimal <ENTER> und Sie befinden Sich im Hauptmenü.

Und jetzt möchte ich Ihnen die vorletzte Funktion unter PC-FILE vorstellen. Es handelt sich dabei um KEY.

Um Ihnen KEY etwas besser erklären zu können, mache ich es mit Hilfe eines Beispieles.

Sie benutzen bei PC-FILE sehr oft den Befehl END, um das Programm zu verlassen. Dabei müssen Sie immer wieder die drei Buchstaben angeben. Schön wäre es, wenn man nur eine Taste zu betätigen brauchte. KEY gibt Ihnen fast diese Möglichkeit.

Fast deshalb, da Sie die Tasten 0–9 belegen können, und da diese ja gebraucht werden, muß die <ALT> Taste gedrückt werden und dabei betätigt man erst eine der neun Tasten.

Dafür haben Sie die Möglichkeit, die Tasten mit einem längeren Text zu „belasten".

Um eine Taste mit Text zu belegen, machen Sie bitte alles in folgenden Schritten:

1. Tippen Sie KEY ein, um die Funktion überhaupt zu aktivieren.
Auf Ihrem Bildschirm erscheinen senkrechte Zahlen von 0 bis 9 und unten die Meldung:

„Which Key (0–9) : , or Press (ENTER)"
Welche Taste (0–9) : , oder <ENTER> um abzubrechen

2. Drücken Sie zu Probezwecken <0> und anschließend die <ENTER> Taste.

3. Sie sehen unten ein Eingabefeld, das ca. 250 Zeichen umfaßt. Tippen Sie dort END ein und drücken <F10>.

4. Sie sehen wieder die Meldung, die auch bei Schritt 1 erschienen ist. Diesmal drücken Sie bitte <ENTER> und Sie werden das Hauptmenü sehen (vorausgesetzt es klappt alles wie es sonst auch tut).

5. Halten Sie (sobald Sie sich im Hauptmenü befinden) die <ALT> Taste fest und drücken <0>. Es erscheint END unten im Eingabefeld. <ENTER>. Eine Meldung erscheint und damit wären wir bei der letzten Funktion der Datenbank PC-FILE angekommen. Die [END] Funktion.

[END] – Mit Hilfe dieser Funktion verlassen Sie PC-FILE. Dabei stehen Ihnen drei Unterfunktionen zur Verfügung:

<CHANGE FILE; QUIT, RESUME.

[CHANGE FILE] beendet PC-FILE nicht, sondern wechselt nur die Datei. Zum Beispiel von PROBE1 zu TEXTE89. Das passiert so: Sie geben den Buchstaben C an und es sieht alles so aus als ob Sie PC-FILE erst jetzt geladen hätten. Sie machen also alles von Anfang an, jedoch mit einer anderen Datei.

[QUIT)] – dient dazu, das Programm endgültig zu verlassen. Sie brauchen nur ein Q anzugeben und nach einigen Sekunden sehen Sie das MS/PC-DOS Bereitschaftszeichen.

[RESUME] – bringt Sie wieder in das Hauptmenü von PC-FILE, ohne das Verändern irgendwelcher Daten; es bleibt alles beim alten!

PC-FILES II ist ein Programm aus dem Shareware- bzw. PD-Sektor. Die Diskette können Sie beim Verlag gegen DM 10,– mit der Bestellkarte im Heft bestellen.

Spielberichte/Messetermine

Y's

Ein Abenteuerspiel aus der Vogelperspektive ist Y's. Es gilt sechs Bücher aufzutreiben, um böse Mächte, die das Fantasyland Esteria bedrohen, aufzuhalten.

Wie von einem Adventure gewohnt, gilt es Fieslinge umzunieten, Gegenstände zu finden und Rätsel zu lösen. Die Einwohner einer Stadt geben einem oft nützliche Auskünfte, erteilen Aufträge oder verkaufen einem Zaubertränke oder andere brauchbare Gegenstände.

Die Grafik ist schön gemacht, und auch der Spielablauf ist interessant gestaltet.

Starflight 2

War schon Starflight 1 ein Erfolg, so wird es Starflight 2 bestimmt auch werden. Es handelt sich hier um ein Weltraumabenteuerhandelsspiel.

Um das Abenteuer bestehen zu können, darf es nicht am nötigen Zaster fehlen. Um sich solchen zu beschaffen, kann man mit den verschiedensten Gütern Handel treiben. Hat man sein Erkundungsraumschiff entsprechend ausgerüstet und seine Crew. z. B. im Umgang mit Waffen trainiert, kann man sich an die Erkundung und Bekämpfung von feindlichen Aliens begeben.

Diese sind nicht gerade rar und bedrohen die zivilisierten Völker.

Beim Durchforsten des Weltraums und der Erkundung von Planeten stößt man auf alle möglichen Sternenbewohner sowohl feindlich als auch friedlich gesinnt.

Für Freunde von Weltraumabenteuern ist dieses Spiel empfehlenswert. Auch die Grafik läßt sich sehen, unterstützt wird auch die VGA-Karte.

Computerbörsen und -messen

21. – 28. 3. 1990 — **Hannover Messe CaBit**
Welt-Centrum Büro, Information, Telekommunikation
Hannover, Messegelände

1. 4. 1990 — **1. Computer- und Video-Börse**
Freizeitheim Linden, Windhelmstraße 4, 3000 Hannover 91

8. – 21. 4. 1990 — **Computer- & Bürotage**
Mönchengladbach, Kaiser-Friedrich-Halle

19. – 21. 4. 1990 — **BaCom '90**
Büro, Computer, Kommunikation
Kongreßzentrum Baden-Baden

22. 4. 1990 — **2. Bremer Computer- und Video-Börse**
Bürgerzentrum Neue Vahr, Berliner Freiheit 10, 2800 Bremen

25. – 29. 4. 1990 — **Hobby-Tronic- & Computer-Schau**
Ausstellung für Computer, Software und Zubehör, Dortmund, Westfalenhalle

4. – 6. 5. 1990 — **Computer- & Bürotage**
Kaiserslautern, Barbarossahalle

10. – 12. 5. 1990 — **Fachausstellung Büro und Kommunikation**
Karlsruhe, Schwarzwaldhalle u. a.

29. 5. – 1. 6. 1990 — **CAT**
Computerunterstützte Technologien
Stuttgart, Killesberg, Messegelände

29. 6. – 1. 7. 1990 — **Ham Radio**
Internationale Amateurfunkausstellung mit Bodenseetreffen
Friedrichshafen, Messegelände

7. – 9. 9. 1990 — **Computer- & Bürotage**
Wuppertal, Stadthalle

19. – 22. 9. 1990 — **Telematica**
5. Int. Messe für Telekommunikation mit Fachkongreß
Stuttgart, Killesberg, Messegelände

20. – 22. 9. 1990 — **Computer- & Bürotage**
Ludwigsburg, Forum am Schloßpark

25. – 30. 9. 1990 — **Orgatec**
Internationale Büromesse Köln
Köln, Messegelände

27. – 29. 9. 1990 — **Computertage Süd-West**
Karlsruhe, Schwarzwaldhalle

8. – 11. 11. 1990 — **Hobby + Elektronik**
Ausstellung für Elektronik und Computer
Stuttgart, Messegelände Killesberg

Wichtig für Veranstalter:
Bitte melden Sie für 1990 alle Ihre Computerflohmärkte und sonstigen Veranstaltungen im Bereich Computer. Wir drucken Ihre Termine an dieser Stelle ab!

Spielberichte/Anzeige

Caveman Ughlympics

Auch schon in der Steinzeit wurde Sport betrieben. Dies beweist dieses Spiel von Electronic Arts. Allerdings wählte man damals recht merkwürdige Disziplinen. Von diesen gibt es sechs: Partnerweitwurf, Dinosaurierhochsprung, Keulen, Säbelzahntigerwettlauf, Feuermachen und Dinosaurierrennen. Es sei gleich gesagt, alle Disziplinen reizen die Lachmuskeln.

Das Spiel kann gegen einen Mitspieler oder alleine gespielt werden. Beim Partnerweitwurf geht es darum, wer seine Partnerin am weitesten werfen kann.

Beim Keulen gilt es den Gegner mit allen Mitteln von der Plattform zu befördern. Die Keule darf auch beim Feuermachen eingesetzt werden. Ist Ihr Gegner schneller als Sie, können Sie ihm mit dieser klarmachen, daß Sie ein schlechter Verlierer sind.

Beim Dinosaurierrennen verwenden Sie die Keule um den Saurier durch leichte Schläge auf den Hinterkopf zum Rennen zu bewegen.

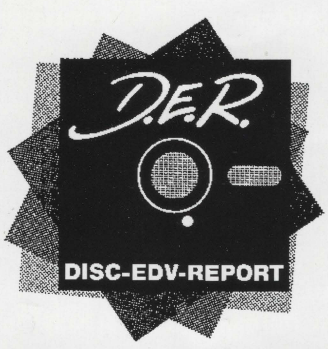
Die Renndisziplinen sind nicht ganz ungefährlich, ist man zu langsam, wird man von einem Säbelzahntiger oder Dinosaurier verspeist.

Wayne Gretzky Hockey

Zur Eishockeyweltmeisterschaft kam dieses Spiel auf den Markt. Jetzt ist es auch in der PC-Version erhältlich. Bei dieser Eishockey-Simulation kommt der Fan voll auf seine Kosten. Es gilt der Mannschaft, angefangen bei der richtigen Aufstellung über die Spielstrategie bis hin zum eigentlichen Eishockeyspielen, zum Sieg zu verhelfen.

Das Programm unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Karten und kann wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur gespielt werden.

Impressum



Die Softwarezeitschrift auf Diskette

Herausgeber
Erwin Simon

Redaktion/Anzeigen
Andreas Hirtz (0731) 4 01 80 63
Andreas Strobel
Dagmar Bihr

Verwaltung/Vertrieb/Buchhaltung
Erwin Simon (0731) 4 01 80 61

Software
Claudio Fiamingo (0731) 4 01 80 62

Fertigung/Produktion
Thomas Herrmann
Markus Barth

Gesamtherstellung
Eugen Ruß Vorarlberger Zeitungsverlag und
Druckerei Gesellschaft m. b. H.
A-6900 Bregenz, Kirchstraße 35

Verlag
Verlag Simon DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24
Postfach 3566
D-7900 Ulm
Telefon (0731) 4 01 80 60
Telefax (0731) 4 01 80 65

Bankverbindung:
Deutsche Bank Ulm, BLZ 630 700 88,
Konto 179 812
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto 75 920-705

Der DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in der BRD, Schweiz und Österreich.

Der nächste DISC-EDV-REPORT erscheint am 20. April 1990

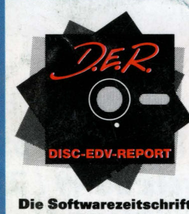
PD-Software

Die besten PD-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM! (Kopiergebühr)

PD101	ADRESSEN	Adressen-Verwaltung für ca. 300 Adressen u. Telefonnummern.
PD102	RECHNUNG	Rechnungsprogramm ohne MWSt. Eingabe bis 15 Positionen.
PD104	STARS	Datei zur Erfassung von Stars u. Künstlern. Bis zu 200 Daten.
PD117	KONTOFÜHRUNG	Beliebig viele Konten mit je 300 Buchungen. Sehr umfangreich.
PD119	KREDIT	Verwaltung von Ratenkrediten, Eingabehilfe, bis 50 Raten.
PD220	HARDWARE	Erfassen von ca. 300 Computertypen mit Hersteller-Anschrift.
PD121	KFZFORMULARE	Formulare und Verträge rund ums Auto.
PD122	DISKETTEN	Verwalten von ca. 1000 Disketten. Suchen, Listen, Drucken.
PD132	KÖNIGREICH	Das Königreich unter der Erde. Deutsches Abenteuerspiel.
PD145	BALKENGRAFIK	Längen- und Querbalkengrafik für bis zu 6 Werte.
PD147	VIDEO V 2.0	Verwalten von Videocassetten. Suchen, Listen, Drucken.
PD149	ABENTEUER 1	Drei Mini-Abenteuer-Spiele.
PD155	FORMELN 1	Formelangabe u. Berechnung: Parallelogramm, Raute, Kreis, uvm.
PD157	ABENTEUER 2	Zwei Mini-Abenteuer.
PD160	BERECHNUNGEN	Berechnungen zu: Atomgewichten, Blitzleitzahl, Kalkulation.
PD161	BILDUNG	Drei mal 75 Fragen zu verschiedenen Bildungsbereichen.
PD163	KAUFMANISCH	Rechnen, Kalkulation, Rückrechnung MWSt. u. Prozentsätze.
PD164	COMPUSAURUS	Abenteuer. Finden Sie das gräßliche Höhlenmonster.
PD165	VERSCHOLLEN	Abenteuer. Parser mit Verben.
PD166	BERECHN. 4	Umwandlung Römische oder Span. Zahlen, Metrische/Engl. Maße.
PD167	BERECHN. 5	Berechnungen nach Ohm'schen Gesetz, math. u. elektr. Formeln.
PD174	PORTO	Die wichtigsten Portogebühren. Berechnung nach Gramm u. Anzahl.
PD175	ASTROLOGIE 3	Para für Paare. Biorythmus. Psychotest: Orakel.
PD179	CHEMIE-PAKET	Listung chem. Elemente u. Verbindungen. Chemiespiel: Test.
PD181	SPIELE	Puzzle sehr umfangreich u. interessant. Kopfrechnen mal anders.
PD182	SPIELE	Fahrstuhl, Lies Richtig und Digits.
PD186	AUTO	Abenteuer mit Übungen rund ums Auto. Mit Tests uvm.
PD187	DIE WELT	Länder-Test: Hauptstädte, Staatsformen, EUROPA-RATEN uva.
PD188	BIO TOTAL	3 Biorythmusprogramme. Lassen Sie sich überraschen.
PD190	PC-RECHNUNG	Kundendatei, Rechnung, Zahlungseingang, Mahnung, uvm.
PD196	FAKTUR	Stammdaten, Kunden u. Artikel, Rechnungen, Umsatz, uvm.
PD201	ARTIKEL	Verwaltung von ca. 300 Artikeln, Suchen, Selektieren, uvm.
PD202	REZEPTE	Rezeptprogramm mit je 20 Fleisch-, Salat- u. Käsegerichten.
PD206	VERSICHERT	Verwaltung von 60 Versicherungsanträgen. Sofortbriefe uvm.
PD210	KURZBRIEFE	3 Kurzbriefformen: STANDARD, DIN A4, HUMORVOLL.
PD213	VERLEIHEN	Verwaltung von entliehenen Gegenstände, List- u. Suchausgabe.
PD214	AUFKLEBER	Diskettenaufkleber drucken. Verschiedene Angaben, Blankaufkleber.
PD216	RECHNUNG	Internationale Rechnungen. DM, ÖS, Sfr, MWSt frei wählbar.
PD218	MIETVERTRAG	Für private u. gewerbliche Vermietungen. Menüführung.

Die besten PD-Spiele! Jede Disk für nur 5,70 DM!

SPI	100	Strike4 – Grafik-Action. Retten Sie mit Ihrem Hubschrauber Ihre Kumpanen. Und vier andere Spiele.
SPI	101	Robotron-Grafikspiel – Als Roboter kämpfen Sie gegen eine Übermacht. Und andere Spiele.
SPI	102	Tankbattle, Stripper, SWC, Survival u. a.
SPI	103	Alien, Blackjack, 3-Demon, April.
SPI	104	World2, Landkarten, Geographie der ganzen Welt. Zorre-Grafik-Abenteuer.
SPI	105	Skifahren, Snakebit und andere.
SPI	106	Weltraumspiele – Abenteuer – Grafik – Action.
SPI	107	Maroon-Textabenteuer, Life, Zeichenprogramm MACH II.
SPI	108	Cloninvaders, Pacmanlabyrinth und viele andere.



Die Softwarezeitschrift auf Diskette

Bestellungen und Anfragen:

Verlag Simon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 4 01 80 60, Telefax 0731-4 01 80 65.
Telefon aus: Österreich 060-731-4 01 80 60 · Schweiz 0049-731-4 01 80 60

Für Bestellungen verwenden Sie die inliegende Bestell-Postkarte.